
POCKET GAMER
电子天下
零售价8.80元
2007年23期 Vol.93
掌机迷
全体编辑深情打造重磅特稿
圣诞总动员
讨好女/男友全秘籍
07年度汉化游戏自制软件
大盘点
冬季火热攻略
纯真传说
勇者别嚣张
大众高尔夫 携带版2
古代王者恐龙王/战锤40000/实况力量棒球10
DVD
真正12cm光盘
ISSN 1672-8866
23>
9 771672 886049

WWW.NDSTT.COM







全程脑轻松 -- 简单易用，就是方便
全兼容 TF -- 支持 SDHC TF 和标准 TF
全效金手指 -- 兼容 ActionReplay 码
平滑软复位 -- 及时高效的四键复位
SLOT2 联动 -- 支持各种 GBA 扩展功能

DSTT for NDS/NDSL

◇ Slot1 接口，无需刷机，内建引导功能，并可引导 GBA 端烧录卡。
◇ CleanROM 支持，毋须电脑软件转换。
◇ SDHC TF 和标准 TF 全兼容，最大支援 4TB 容量（4096 GB 字节）。
◇ 硬件 SDHC 高速传输，支持任意速度 TF 卡，杜绝拖慢。
◇ 直接存盘到 TF 卡，无需电池记忆，永不掉档。
◇ 自动识别存档类型，不需要更新存档库。
◇ 全面支持自制软件，自动 DLDI，支持 Moonshell 多媒体。
◇ 直接支持 FAT16 和 FAT32 文件系统，兼容各版 WINDOWS。
◇ 内建 ActionReplay 金手指，可编辑的金手指代码库。
◇ 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间。
◇ 友好的图形界面、全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤。
◇ 支持四键复位。
◇ 支持 WiFi、振动包、浏览器。
◇ 支持 Download play。
◇ 支持 DSL 四级亮度调节功能。

杂志+DVD

总93期

2007年第23期



■纯真传说

CONTENTS

当代黑龙江研究所 主办

电子天下杂志社 编辑出版

社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号

北京工作站：北京安外邮局75号信箱

邮编：100011

国际统一刊号：ISSN 1672-8866

国内统一刊号：CN23-1527/TN

广告许可证：京海工商广字第1500号

邮发代号：80-315

订阅：全国各地邮局

每月10日/25日出版

定价：8.80元

投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花

邮购地址：北京安外邮局75号信箱

电话：（010）64472177

（010）64472180

传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆

电话：（010）64472187

E-MAIL：adv@vgame.cn

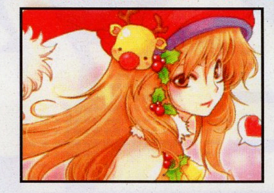
WEB

次世代传媒网

官方主页：www.vgame.cn

官方论坛：www.magiczone.cn

卷首特辑



作为西方节日的圣诞节已经成为年轻人中的重要节日，一年一度的平安夜你打算怎么度过呢？游戏？动画？还是其他什么有趣的东东，不管你有没有女朋友，抓住机会打动她的芳心，或增进与她的感情，千万不要错过。小编们为玩家一族推荐了各种计划安排，快来看看吧！

特别策划



2007年是你们陪伴我们一起走过，而今天在2007年即将过去的时候，我们特地为您准备了2007年年度最佳的汉化游戏与自制软件的评选活动。中国的玩家们在这样的特殊环境里，能够享受到由同胞翻译的作品，真算得上是世界上最幸福的玩家了。许多汉化小组的奉献精神，也是为我们所赞扬的。

新闻中心

PG攻略战队

游戏评测团

软硬兵团

新作速报

游戏单间

PG吧

本刊声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn



袁裕雄	我喜欢你，口袋迷！我会继续支持你们的，用我微薄的￥撑你的！
读者资料	男，？岁，广东汕头龙湖下蓬西畔南环西街七巷3号，515065

又到一年圣诞时，各位去年的圣诞是怎么过的呢？去年12月24日晚上暗凌被某个朋友强拉去电影院看《黄金甲》，原本我是不想出门的，但是看在朋友说请吃饭的份上，我还是忍不住诱惑，选了去吃怀石料理。西方人过圣诞节都是一家人团聚高高兴兴一起吃饭，就像我们的春节一样，而在国内圣诞节倒像是情人节一样，到处都人山人海成双成对——我朋友就是因为他父母一起出去浪漫了，耐不住一个人在家无所事事的凄凉才非要拉我出门的。各位朋友如果对今年圣诞夜的安排还没有计划的话，不妨参考一下我推荐的地方吧，不过我的推荐只适合带着女朋友一起去哦，带着有好感的MM一起去也不错，同是天涯沦落人的光棍们还是PASS吧……

平安夜活动第一项当然是共进晚餐啦，如果平时经常去KFC、吉野家之类快餐店的话，在这一天还是不要去比较好，否则你会发现人实在太多了，不仅显得很嘈杂，而且座位都很难找。你需要选一个环境更优雅的地方，上面提到的怀石料理就不错，不过那里的价钱也很不错，学生族的话可以选必胜客。最近电视广告里天天都可以看到新批萨的广告哦，我个人认为那种批萨还是很好吃的，批萨加两杯汤、一份小吃、一份点心的套餐不超过150，还能参加抽奖活动，让MM玩一下转盘的抽奖吧，最不济中了三等奖也可以改日再约MM去喝奶茶。虽然去必胜客也免不了要排队，不过你可以带两台掌机去，就算MM平时不玩游戏，《俄罗斯方块》至少还是会玩的吧，双人对战不知不觉间排队的时间就溜走了，若是MM喜欢玩《怪物猎人》，一同出猎也别有一番趣味啊！

平安夜活动第二项是找一个特殊的地方去逛一逛，首推各地的教堂，南方城市的话去看夜景也不错。基督教的教堂在各大城市都有，具体地址上网搜索一下就可以找到，北京就有很多教堂，虽然其中一部分不接待非教徒，不过也有一些在大学生中人气很高的教堂。即使不是教徒，去教堂感受一下那里的氛围，聆听唱诗班的颂歌，为即将到来的新年许下美好的愿望，是不是很浪漫呢？我上大一的时候，同宿舍的北京MM就非常想去教堂度过平安夜，邀请我同去，于是我问："我能不能带着GBA去啊，坐在那里一边玩一边陪你。"结果MM瞪大了眼睛说："你不怕被人打出去啊，太破坏气氛了……"玩笑归玩笑，后来听说人非常多，需要排队好几个小时，最终还是未能成行。

平安夜活动第三项是送礼，如同情人节礼物和MM的生日礼物一样，圣诞礼物也是必不可少的。推荐送礼的时机是晚上回去之前，有精美包装的礼物效果更好，让MM把礼物带回去亲手拆开，也许接下来MM就会发短信或者打电话给你，告诉你礼物非常喜欢哦。至于送什么东西嘛，根据MM的情况来定吧，如果MM平时很注意保养皮肤，那么一定有自己中意的护肤品品牌，爽肤水、面霜、眼霜、粉底、面膜之类不宜送，眼影、唇彩OK，如果MM还没有护肤意识，就送一些护肤单品吧。如果想在礼物方面少花一些心思，那么银饰是很好的选择，银质手链、胸针、手机链，香水也是很好的选择，不过香水比起银饰也要贵不少，根据自己的钱包情况来考虑吧XD。







↑施华洛世奇水晶摆件/挂坠/手链很漂亮也很贵啊。

讨好女朋友游戏秘籍！

前夜总动员！

暗凌的推荐计划到此为止，如果你仍然是单身一族，并且想摆脱这种状况，就一定要仔细看下面这段露琪写的追MM攻略哦！

同学们在看到这期杂志的时候，应该差不多已经是圣诞节前后了，现在的你正在干什么呢？坐在电视机前聚精会神地玩游戏，趴在电脑桌上眼都不眨地看动漫，还是迫于无奈老老实实地去学校上课？拜托，明天可是圣诞节，一年只有一次的圣诞前夜就在今晚，开动大脑想出点更有创意的过法好不好?没错，和圣诞对应的关键词就是——浪漫。那么，去谈一场罗曼蒂克的恋爱吧。（下期杂志截稿前，露琪桌面上肯定堆满了全是由家长寄来的抗议回函卡……OTL）

《浪客剑心》里拥有不可思议驻颜效果的飞天御剑流第N代掌门人（好吧，我承认忘记N等于几了，貌似是3？）比古清十郎曾说过这么一句话："春观夜樱，夏望繁星，秋赏满月，冬会初雪。"尽管恋爱四季都可以谈，但感觉上冬天谈比较浪漫（至少是适合拍纯爱片的季节 －－），夏天呢，则富有激情；相对地，春天是含蓄的季节，而秋天是上火的季节（好吧，这也是在吐槽 ＝ ＝）。之所以许多人都会觉得冬天很浪漫，其中不仅仅是因为有圣诞节这个日子的缘故，更重要的一点是，这是在为不久之后即将到来的情人节和白色情人节做好准备。请记住，情人节并不是用于向心仪之人告白的，而是用来进一步加深彼此两人间感情的。



当然，也不是说非要在圣诞前夜告白才算真正的浪漫。对于同学们来说学习仍然应该是摆在第一位的，这决不是在说教，等到走上社会的时候你就会发现原来上课是如此轻松的事情；而上班族呢，在确保自己负责的工作不出纰漏之余，追求宿命中注定的另一半倒不失为浪漫的举动。

站在女生的立场来考虑，女孩子大多不会选择主动出击去追求喜欢的男生，除了确实太喜欢了或者是那种很有个性的勇敢女生（不要把男性向动画里的情节跟现实中的情况混为一谈）。如



果你喜欢上了一个女孩子，而且认为她对你也不那么反感，那就表现得主动点，别搞拉锯战，自己难受，说不定你喜欢的人也痛苦。任何一个女孩子在被人追的时候，心理都是很复杂的。她也许很开心，但是却又带着点惶恐，对闯进自己平静生活的男生，有着欲拒还迎的矛盾心理，这并不是故意的。不要以为女孩子在考验你，她其实也在和自己斗争，怕受到伤害。不要怕你的主动会带来她的反感，你不主动，她也不主动，也就慢慢淡下来了。如果你开始的表白被拒绝，那也是很正常的，不要气馁，谁知道这个女孩子心里在想什么呢？也许你再表白两次，她就会被你打动，一个心地善良的好女孩是很容易感动的。

如果你受到一次挫折就立刻转身离开，再也不去答理这个女孩，把自己紧紧地保护起来，默默地舔舐伤口；在你痛苦的同时，殊不知，那个女孩子心里可能也正在遗憾和后悔。或许她会一个人偷偷哭出声，后悔拒绝了你，下次碰面时看到你冷漠的眼神，她会很痛心，但是却不会对你说，也绝对不会请求你回来追她。你过度的自尊心，很可能会同时伤害了女孩子敏感傲娇的内心。她会认为你不是真正地喜欢他，要不然怎么会这么简单就放弃了她？

有的人说，男生真难胜，追女孩子太不容易了。作为从未有过失败（！）但也没有胜利经验（－_，－|||）的露琪而言，我觉得这种现象再正常不过了，跟男性和女性的社会角色定位也是分不开的。从生理和社会的角度来看，女性总是偏向于被动；如果反过来，让男性都欲说还休，女性全变成勇往直前，世界会乱了套倒退回母系氏族社会吧。女孩子的羞涩总是很可爱令男生怦然心动的，一般听到的也是说某名勇敢的少年战胜了重重困难，最终赢得佳人芳心的故事，相反的例子却非常少见（再重申一遍，不要把男性向动画

徐千锋	某日走在大街上，突然发现一货车的车牌是粤DQXXXX。
读者资料	男，20岁，广东省汕头市潮阳城南凤上东边洋后坑仔七直巷27号，515154

里的情节跟现实中的情况混为一谈）。

有为数不少的男生，就怕被人说什么死缠烂打，落下不好的名声。换一个角度来想，男生主动追求自己喜欢的女孩子，受了点挫折还继续对这个女孩子好，说明这个男生确实动了真情，很有诚意，就算没成功以后也不会遗憾，毕竟已经把心意传达给对方了，欠缺的可能只是一点火候。男生就应该拿出些勇气，女孩子与生俱来就特别感性，容易陶醉在爱情的美好里。你付出了感觉值得的辛苦，而一旦你的真心打动了她，那么你获得的将是更多更长久的加倍感情。这样的例子，在普通人的身边比比皆是。女孩子对自己的男朋友都是很温柔贴心的，为了换来这段来之不易的缘分，开头的辛苦又算得了什么？而且大多数好女孩的感情都是挺投入蛮专一的。所以，建议男生们勇敢一点去追求自己喜欢的女孩子，不要优柔寡断畏畏缩缩的，一来会让对方觉得你没有男性的气概，二来是你自己也很难受，打肿脸充胖子的感受只能是搬起石头砸自己的脚，最终什么也得不到，连幻想都化作天空中的浮云，伸出手去却遥不可及。幸福是要靠自己争取来的，天上从未掉过馅饼更不会落下来林妹妹，不要指望别人会施舍予你。

露琪个人觉得主动点的男生挺不错，当然前提条件是你确实是自己真心喜欢才会去那么做的。前面也分析过，女孩子往往比较被动，被动地只能选择接受或拒绝，所以如何把握好这个尺度是很关键的问题。遗憾的是露琪并没有什么经验与大家分享，不过真的要是偶遇一个自然的邂逅，我大概会选择主动出击的吧，与团员们共勉。

看完了吧？有感悟吧？如果什么感觉都没有，难道你打算圣诞节自己一个人过？好吧，其实也不用这么凄惨，身为玩家的你至少还有厂商跟你一起庆祝圣诞，翔武特地找来了一些与圣诞与游戏相关的东西跟大家分享，若是有个超喜欢玩游戏的女朋友，把这些和她一同分享也不错哦！

游戏圣诞趣闻

微软制作巨型圣诞玩偶创吉尼斯纪录：

这条趣闻还是去年圣诞节时候的。由微软公司开发的《宝贝万岁》是一个以圣诞玩偶为主角的游戏，平台为XBOX。而微软公司为了宣传这款游戏，当时在墨西哥城制作了一个非常大的圣诞玩偶。由于重达2吨，以及体积庞大，被列入吉尼斯世界记录中，堪称世界上最大的“皮纳塔”玩偶。

皮纳塔是墨西哥当地每到圣诞节时，每家做



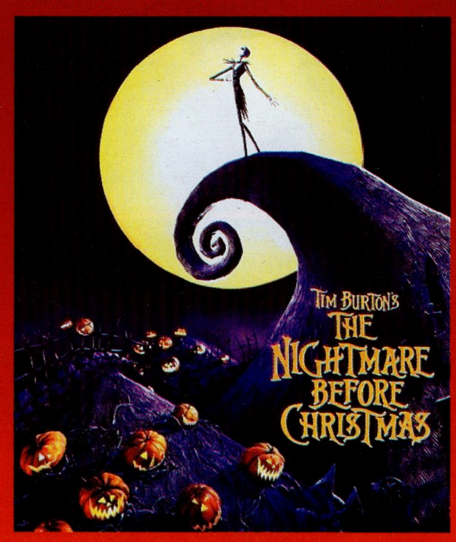
的圣诞玩偶。玩偶是用泥和纸糊制而成，样子也有很多种。在平安夜的时候，玩偶的肚子中会塞满糖果，孩子们蒙上眼睛打挂起来的玩偶，打破之后争先恐后地抢地上的糖果，以表现圣诞的喜悦气氛。

微软公司在去年时制作的这个玩偶是用木板、金属、纸等材料制成，由45名皮纳塔的专业制作人员制作，历时20多天制作完成。玩偶高14.6米，长16米，在这之前最大的圣诞玩偶也只有2.6米。可谓是为了宣传投入巨大，不知道今年会有什么大的动作。

以圣诞电影改编的游戏

圣诞夜惊魂：

《圣诞夜惊魂》是由亨利·塞里克导演，在1993年放映的以圣诞为主题的动画电影，这部动画风格上比较诡异。万圣节城的领导者——骷髅捷克厌倦了万圣节时到处制造恐怖的生活。在一个偶然的机会，他进入了圣诞节城，相对万圣节城，他对这里的气氛更加喜欢。每到圣诞节时给人们发放礼物，为人们制造快乐。以这为目的，



他开始研究如何在圣诞节发放礼物，但因为自己的行动和初衷有所违背，在他兴高采烈地为人们发放礼物的时候，却给人们制造了恐慌。最后捷克返回了他的万圣节城，圣诞节城才恢复了以往的样子。

这个片子从人物设定上看似诡异，实际上里面充满了搞笑的气氛。由于不熟悉圣诞节城的喜欢，搞出了一出又一出啼笑皆非的事情。建议没看过这部片子的朋友趁着圣诞节之际来看一下吧。

根据这部动画改编的游戏相继登陆了多个平台，不过有些作品素质还是不够到位，如果有兴趣不妨可以随便玩玩轻松下。

游戏商家的圣诞活动

PSP新色的圣诞广告：

在今年12月13日，SCE发售了PSP2000型最新颜色——深红色。这次发售的深红色版分为两个版本，普通版中包括包、挂绳、32M记忆棒等，价格22800日元。此外，还有PSP和1Seg电视接收器的限量套装，附赠接收器可实现移动数字电视功能，并附赠1GB记忆棒，售价29800日元，限量10万台左右。

深红色版的宣传广告就是以圣诞为主题的，看来这款主机可以成为今年圣诞送人的最佳选择了。

世界传说 圣诞套装：





去年《世界传说 光明神话》发售的时候是12月21日，正好赶上圣诞节前，官方在这个时期也为玩家们准备了一份很厚道的圣诞礼物——圣诞套装下载。《光明神话》的圣诞套装共有两种，一种是圣诞老人装，另一种是驯鹿装。两种套装的样子都十分惹人喜爱，属性方面也很让玩家们满意，看来官方在这方面的准备上确实是非常用心的。当时刷圣诞装属性的事情到现在还是记忆犹新，不知道今年圣诞节为玩家们准备了什么。

怪物猎人ONLINE圣诞限定：





圣诞是商家们赚钱的机会，CAPCOM也不会放过这个绝佳的机会。在12月21日推出了《怪物猎人ONLINE 圣诞限定版》。这个限定版中有普通的游戏安装程序，还有圣诞特典。特典内包括了一些新的武器防具，还有家中的装饰物（家中的圣诞树真是挺好看的）。对于喜欢这个游戏的人来说，无非是一款厚礼。不过还是要掏钱去买，并不是在线升级的。

包装上就是“白色金属”和“粉色金属”的套装。相信有爱的玩家为了这些装备也会去买的，祝猎人们也过一个美好的圣诞节吧。

梦精灵圣诞限定版：

SEGA预定在2008年2月21日发售的PS2游戏《NiGHTS 深夜入梦》，收录了原来SATURN版中没有的“圣诞之梦”模式。该模式的原型是SATURN版发售半年之后，在1996年冬季与SATURN主机同捆的“Christmas NiGHTS冬季限定版”，当时是通过电话预约才能得到的。这两部作品移植到PS2之后，画面得到了

李嘉伟	请问4000多元的组装电脑玩PSP的模拟器卡不卡呢，尽管NDSL我有了，但是没有PSP啊！（猴子：PSP没有模拟器……）
读者资料	男，13岁，大连市沙河口区兰青街6-1-1，116021



大幅度提高。

圣诞模式要在本篇全部CLEAR之后从可以进入，在充满圣诞色彩的华丽舞台上，主人公艾里奥特和克拉丽丝在圣诞节的夜晚经历了不可思议的故事。Nights的圣诞老人装也充分体现了节日的气氛。

LOCOROCO圣诞版：

去年圣诞节的时候，SCE推出了《LOCOROCO》圣诞体验版，虽然只有一关，但做的还是非常不错的，里面的场景换成了圣诞风格，像姆伊姆伊也穿上了圣诞衣服。游戏中的音乐也变成了圣诞风格，很多玩家都想着，如果圣诞版再多出几关就好了。

不过，不厚道的是，今年圣诞前夕，SCE再次放出了去年的这款圣诞体验版下载。难道就不能为了广大玩家重新制作一个吗，真是生气，让人怨念啊。去年没玩过的玩家可以玩玩看，这个圣诞版在本期的光盘中有附送。

我们三人高调地说了那么多，其他小编也没有闲着，看看他们都有什么推荐和个人计划吧，总有一些适合你。



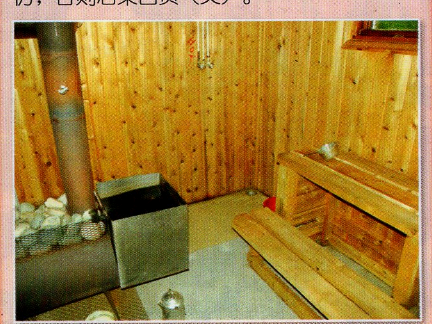


陈建坤	魂斗罗4真是太好玩了，希望PSP上也出。（猴子：你先用PSP模拟MD版玩吧……）
读者资料	男，19岁，四川大学江安校区计算机学院07级7班，610207

猴子的圣诞桑拿夜

圣诞节，圣诞节，顾名思义就是圣人诞生之节。根据圣经记载，耶稣的母亲玛利亚在这一天产下了基督教的救世主，三位夜观天象得知圣子降临的贤者从东方赶来朝贺，并且献上礼物。这个节日以宗教为载体流行于西方国家，后来遍及世界。如今的圣诞节已经超越了宗教的范畴，成为人们辞旧迎新的里程碑一样的日子。按照传统，西方在过圣诞节的时候一般都要举家团圆，就像中国人过年一样。因此在重视宗教与家庭观念的西方人看来，在圣诞节这一天撇下家里人约异性去吃西餐看电影之类的行为是不折不扣的异端行为。当你到处寻找花店去买玫瑰花或者打电话预约电影票或者餐厅的位子时，你有没有想过，真正把圣诞节作为自己文化的一部分的世界各地的人们是怎么过圣诞节的呢？

根据手头现有的资料，欧美国家一般都以圣诞前夜为家族亲友聚会的日子，大家在做完礼拜，准备好圣诞礼物之后，团聚在一起吃一顿大餐，这里面当然少不了红酒和烤火鸡这样的名菜。南美的人们在圣诞前夜一直坚持到午夜之后才休息，和中国人过年熬夜差不多。在北美（美国和加拿大），人们要等到圣诞节早晨之后才打开礼物。美国为了照顾到以黑人为主的其他文化圈的公民，另外宣布圣诞节之后到新年之前的一周为非洲文化的宽扎节（Kwanzaa）。最有意思的是芬兰人，在圣诞节当天都要洗一个正宗的桑拿浴，传统的做法是在干蒸之后跳入冰冷的湖水，凉快下来之后再返回浴室继续蒸。之后反复多次，可以强身健体。听起来满不错的，不过身体素质不好的人千万不要随便模仿，否则后果自负（笑）。



菜团的圣诞节惊喜

马上就要临近圣诞夜了，是不是许多玩家都在精心准备着给自己所爱的人一份惊喜？如果是这样，那么圣诞节当天身为男朋友的你，就一定要精心准备一番大礼，让她感受到惊喜。虽然这个也许已经是无数玩家讨好女朋友或者男朋友的惯例手段了，但是在圣诞节的时候，当你拿出你为她精心准备的礼物，相信你所爱的人内心还是会感动。礼物一定要符合她的“胃口”，可以带着她去吃一顿丰盛的圣诞大餐，或者可以订花，送到她所在的地方，如果你的女朋友很喜欢你的PSP或者是NDS，那么这两款主机将是你在圣诞夜中最好的圣诞大礼。也许你是一个不会浪漫，或者不爱浪漫，或者不太会接受浪漫的人，但是最重要的一点就是要让她知道你有多爱她。

圣诞节的当天是美好的，特别是夜晚，到处都装点着圣诞树，你还可以看见一些装扮成圣诞老人样子的人在兜售着自己公司的商品，和自己所爱的人夜晚共同走在这样的街道中，相信一定会很幸福吧！回到家中坐在用了很长时间布置的圣诞房间里品尝着精心准备的晚餐，这一切都是美好的，快乐的。对了！你们尝试过自己动手制作圣诞树吗？利用一些彩色纸张，将其卷成筒状后按照螺旋的形状摆放起来，一层一层，之后在上面装点各种各样的道具，成功之后放上蜡烛或者是小灯台，关上灯后，点亮它们，那种感觉一定非常的幸福温馨。

圣诞节一定要享受欣喜接受快乐，对你所爱的人说一声“Merry Christmas”，对她说一起过一个快乐的圣诞节，过快乐的平安夜，一起做一个快乐的人。



陈潇	淮南的玩家注意了！有PSP或者DS的可不可以组织一次聚会？期待中！！
读者资料	男，15岁，安徽淮南三中高一（9）班，232007

宫本蒂尼说谄媚好机会

圣诞节，个人认为这是个根本和大部分国人扯不上半点关系的日子，不知道什么时候却变成了商家狠宰男同志的“好日子”。怎么和女朋友过呢?

其实女人喜欢的惊喜。不过惊喜不代表贵重，讨人欢心最最重要的一点就是“投其所好”。饰品、食物或是其他什么，只要你细心多留意就会发现MM内心中最喜欢的东西。学会做一道对方喜欢吃的菜或是专程去找一些唯有她才喜欢的东西，这样你得到的回报值可以达到最大。

当然，不排除有粗心大意的男同志。没关系，现在网上有专门卖报纸的。什么报纸?就是那些几年十几年几十年前的报纸（日期虽旧但是报纸是新的），你可以买一份和与MM相识之日日期相同的报纸送给她，或是她的生日日期也可以。再配上一朵花（不一定要玫瑰，这时候温馨远比浪漫重要）。如果你不嫌丢人的话可以再背上一把吉他（前提是你会弹）。

什么?你说这不像是过圣诞节?反正圣诞节本身就和中国人没什么太大关系，不如趁这个玩的机会拉紧和MM的关系，明年的2月14日你单身过节的几率就会大大降低。



客串的龙马来说两句

又到了一年一度的圣诞节了，这是一年中不能忘记的几个讨好女友的节日之一，相信像我这样并不富裕的读者不计其数，除了买女友中意的礼物送给她之外还有什么能够讨好她的呢?那就是温馨而浪漫的惊喜！如果你对自己的料理非常没有信心，甚至可以说是蹩脚，那就亲手为她做一顿烛光晚餐吧，去买上一些她平时经常做或者喜欢吃的蔬菜，记住要用小本儿记下来买菜所花费用，最好精细到市场菜价X元每斤，砍价至Y元，买了Z斤。回到家闷好米饭（其他主食制作方法需要读者有动手能力），回忆着她平时做菜的样子照葫芦画瓢，开始择菜、洗菜、炒菜，然后上盘，自己品尝之后在小本儿上给自己打分，然后再写出炒菜感想觉得自己和女友平时做的饭菜相差多少分。然后让女友坐在餐桌前关掉灯，点上几只红蜡烛，就可以上菜了，吃饭的时候给她看你的小本儿，然后和她聊一聊买菜时和人家砍价的趣事，她一定会非常地开心的。当然最好是事先准备好一些不贵的浪漫的礼物，吃完之后对她说还有一份礼物要送给她，让她再惊喜一次，礼物嘛可以挑选的浪漫的便宜的有很多哦，比如情侣连指手套，会给她很温馨很浪漫的感觉。当然还有一些其他很浪漫的东西，小编只是给你提个建议而已。如果饭菜做得实在失败，实在难以下咽，那么就不要勉强吃光了，出去请她吃她最爱吃的东西吧，或者一些她一直想吃但是你都没有抽出时间陪她去的地方，虽然你做的“饭菜”她也同样爱吃，但你总不希望过了圣诞节带她去肠胃医院挂号吧?



李勇	现在还有边角栏吗?（猴子：看到这一页的时候，你说有没有？）
读者资料	男，20岁，云南省昆明理工大学莲华校区3栋323室，650093

PSP销售形势良好 NDS依旧独占鳌头

根据目前日本掌机市场的最新统计，任天堂在圣诞商战中的主机销售量继续保持着优势，PSP的市场比例也在逐渐上升中。日本的游戏统计机构Media Create的调查结果表明，截止到2007年12月，DS 在日本的一周内销量为124,627台，Wii的销量为74,764台。紧随其后的是PSP，销售量为74,626台，PS3 的销量比上周减少了36%，只有37,092台。垫底的依旧是Xbox 360，一周仅卖出6,632台。PS2作为上世代的主机，销售依然超过Xbox360，一周卖出13,703台。目前DS在日本的总销量已经超过2000万，到明年，DS的日本本土销量将超过PS2，成为新的销量领先者,也是第一台领先于整个世代的掌上游戏机。目前任天堂作为这个世代游戏主机的制霸者，在全世界继续保持着掌机与电视主机的领先地位。微软依旧保持的东边不亮西边冒火的现状，而SCE目前则主要依靠PSP保持自己的优势。

目前DS作为游戏界销量最火的主机，已经开创了掌机引领一个时代的先例。这其中存在着许多因素。首先，次世代的游戏开发因为新电视主机的硬件机能的强大而导致开发成本急剧上升，而玩家们对于电视主机的兴趣却在下降，而DS、PSP的开发成本相对降低，所以给谁开发游戏更划算就一目了然了。应该说，任天堂的“落后技术的平行应用”的游戏软硬件制作理念，在现在这个特殊的时代确实是王道。



DQ4日本出货量逾百万 DQ5移植作预定明春发售



↑DQ系列再接再厉，在明年还有更多游戏推出。

《勇者斗恶龙4 被引导的人们》作为Square Enix在DS平台上移植的天空系列三部曲的第一弹，在11月22日发售之后，在3周的时间内累计出货量已经超过100万份。本作的剧本一共由5章构成，各章中活跃的角色们到最后与勇者聚集在一起，共同面对企图毁灭世界的强大的敌人。DS版以PS版为移植原型，它的移民之町加入了“すれちがい通信”机能，追加了许多新的要素。

Square Enix的DS版天空系列三部曲的另外2作发售日依旧没有确定。《勇者斗恶龙5 天空的新娘》的相关消息最近已经放出，该作预定于2008年春季发售。按照日本把春季定为3月之后来算，玩家们要玩到本作，还需要等待3个多月的时间。我们也将在今后继续关注该系列的最新情报，并且在第一时间报告给玩家们。

钟健荣	杂志的改变算是不过不失吧，不过杂志变厚和送游戏可是非一般的好啊！加油！努力！
读者资料	男，18岁，广东省中山市小榄针盛丰合群村四巷6号，528416

利用触摸屏展开救生冒险！《紧急出口DS》来月登场

非常口 EXIT DS

TAITO制作的以紧急逃生为主题的游戏《紧急出口DS》（EXIT DS）的日版发售日目前已经确定，为2008年1月24日，价格为5,040日元。

DS版的《紧急出口DS》是2005年12月发售的PSP游戏“EXIT”系列的最新作。玩家们操作的依旧是主人公“Mr. ESC”，在火灾和地震等灾难现场指挥被困的人们，在限定时间之内到达逃生的出口。同行者包括kid（小孩）、young（年轻人）、adult（成年人）、patient（伤病员）、dog（狗）5种。性格、身体素质与行动方式各不相同，主角要积极引导他们自救，最后从危险的地方成功脱出。小孩不能爬上高的地方，但是可以进入大人无法进去的狭窄的通路。年轻人可以有效地为Mr.ESC帮忙，成年人可以推动一些比较重的箱子等物品垫脚，狗拥有和Mr.ESC系统的能力，而且可以游泳。伤病员则是超级累赘的角色，但是必须要救出。Mr.ESC可以指挥有行动能力的同行者，让他们自己找到出口。指示这些人最后到达逃生地点是Clear的关键。

游戏的方法与其他机种最大的不同在于DS版的地方就是用触摸笔进行指示操作。这样在同时可以指挥多人向不同方向逃生，游戏的节奏也变得简单。利用触笔可以向同行者发出指示、使用道具、移动障碍物等等，是十分方便的操作方式。另外针对习惯过去操作的玩家，本游戏也有用按键操作的设定，在OPTION的菜单里可以切换。

DS版的《紧急出口》包括“游戏基本训练”、“火灾发生的旅馆”、“沉没之前的豪华客轮”等十多个不同的基本舞台，随着成绩的追加，游戏舞台将达到几十个之多。这个游戏在PSP上就已经造成了不小的影响，这次在DS上推出一定会受到更多玩家的欢迎。玩家操作“Mr.ESC”出入于各种危险的场所，帮助遇难的人们脱离危险，这种游戏方式带来的新鲜感正是这个系列目前拥有的魅力所在。虽然游戏的画面看上去很简单，但是在游戏的时候带来的乐趣是许多外表华丽的游戏所不能相比的。



口袋妖怪大会年底再开 新奖品“美丽龙”登场

株式会社Pokemon在11月15日开始实施的口袋妖怪大会“最强口袋妖怪 你的钻石/珍珠”系列礼物第三弹，水系的妖怪“美丽龙”（ミロカロス）于12月15日至2008年1月14日供参加大会的玩家们获得。



“最强口袋妖怪 你的钻石/珍珠”大会，从11月15日到2008年3月14日期间，一共向玩家派送5匹最强的口袋妖怪。之前已经送出的2只怪物是“电击魔”和“鸭嘴炎龙”。122月15日开始派发的“美丽龙”是根据口袋妖怪官方网站在10月举行的投票活动选定的。该种口袋妖怪是由垂钓成功率很低的“大黄鱼”（ヒンバス）的美丽程度提高到最上限之后进化而来的，由于入手难度很高，所以玩家们一直想得到它。大会活动的另外2只未公布的怪物将在2008年1月15日和2月15日公布。

《口袋妖怪 钻石、珍珠》系列在日本和海外发售之后，在整个世界掀起了新一轮的口袋热潮。目前这个系列在几十个国家发行了10多种不同语言的版本，喜欢该系列的玩家数以千万计。其中大部分口袋妖怪的玩家是小学生，但是从10年之前开始玩这个系列的人也不在少数，口袋妖怪系列真不愧是全年龄对应的最流行游戏。

在你的PSP上录制电视节目！3.8升级固件12月正式推出

SCE Japan在12月12日宣布，2007年底的最后一次软件更新将使PSP在圣诞节之前具有更多的娱乐功能。在12月18日，日本的PSP玩家将可以从SONY的官方网站下载到新的版本，该版本追加了以下机能：通过日本Yahoo的BB Mobile Point，玩家在支付了足够点数之后可以在PlayStation Spot下载到游戏的Demo版。这一服务可以不使用复杂的网络程序就可以直接down到PSP的演示游戏。通过PSP对应的1seg网络电视调谐器，玩家可以将自己喜欢的电视节目录制在Memory Stick Duo记忆棒中。但是在录视频的时候不能同时观看其他节目或者玩游戏or上网，一次也只能录制一个



频道的影像。网络收音功能支持网络广播信号的收听，使PSP变成一部收音机。目前这个版本的固件只在日本市场推出，日本以外地区的更新软件将在今后宣布。这次的软件更新使PSP作为便携的家用电器，功能更加多样化，拥有这台游戏主机的玩家们也可以更好地利用这个随身携带方便而且易于使用的多媒体娱乐平台了。

《侠盗猎魔》终获审批 BT杀手登陆英伦大地



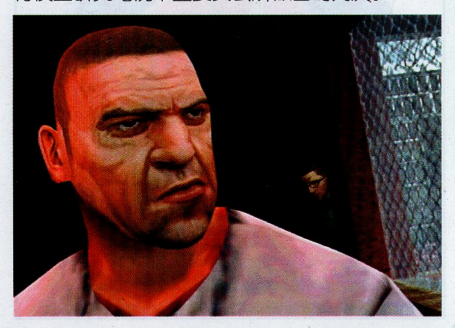
在经过长达将近半年的申诉之后，由Rockstar制作的限制级暴力游戏《侠盗猎魔2》（Manhunt 2）终于在2007年12月10日获得了负责该游戏在英国审批工作的电视审查委员会的（Video Appeals Committee，以下简称VAC）的判决支持，该委员会以4：3的投票宣布英国电影分级理事会（British Board of Film Classification，以下简称BBFC）对于该游戏在英国禁止发售的行政命令无效。这一饱受争议的游戏终于在英国正式发售。

在此之前，BBFC方面已经两次拒绝《侠盗猎魔2》在英国的发售，包括未剪辑与剪辑之后的版本。Rockstar的一名发言人在接受采访的时候说，尽管该游戏已经通过了审查，但是目前在英国被允许发售的是哪个版本，仍然没有定论。

对于这次申诉的胜利，Take-Two的执行主席Strauss Zelnick评论道："我们一直致力于营造一个充满互动氛围的游戏环境，而且也会对于我们的产品和市场规划承担应尽的责任，我们支持一个高效率的游戏分级系统。我们很欣慰地看到VAC能够意识到《侠盗猎魔2》与其他18岁以上的限制级娱乐之间的界线。"

与此同时，BBFC的主任David Cooke指出，"BBFC两次拒绝《侠盗猎魔2》的原因是它被游戏内容集中在各种各样的杀人手段上。我们很明确，拒绝这个游戏是非常慎重的选择，无论是游戏发行商出售自己的软件，还是玩家购买游戏，都必须在与公众利益取得平衡的条件下进行，这样的游戏不能对儿童以及易受刺激者展示，哪怕是意外地被这些人看到或者玩到。如此的平衡在这样复杂而且充满各种方面影响的环境之下，只能在极其小心的关注中才能得以维系。我们玩《侠盗猎魔2》的时间超过30小时，最终做出了慎重的决定。理事会认为，目前在电子游戏中发现的影响（包括积极的和消极的）种类繁多，而且互相制约。但是我们依然相信，对于可能存在的危险，还有进一步研究的必要。这些游戏的风险不只是在行为上表现出来的伤害，也包括对于人们的感官的可能存在的影响。"

Cooke同时还指出："BBFC在适当的时候，将慎重研究电视审查委员会所做出的判决。"



润田驹	我是一个宅男，以后要么一辈子打光棍，要么找个宅女结婚，小编要认识，千万要给我介绍一个呀呀呀……（猴子：你去打光棍吧……）
读者资料	男，16.97岁（怎么推算出来的），呼和浩特市新城区构件街予制宿舍2号楼东单元2楼中户，010010

PC平台PS Store商品更新 在PC上可购买更多PSP游戏

2007年12月6日，美国的PlayStation Store开始将新的商品摆上虚拟货架。现在美国的玩家们可以通过PS3下载到美版PS《狂野历险》官方模拟器版的完整版本。在PS Store上有各种免费的游戏影像——如GTA4的预告片，《天剑》的动画等等。除此之外还有《乐克乐克》、《拉切特与克拉克》的墙纸，以及完整版的音乐游戏Beats，售价仅为4.99美元。现在通过PlayStation的官方blog可以预览商品的清单，有兴趣的玩家可以在圣诞节之前购买。

可下载的游戏
Beats ($4.99)
PS one 经典游戏
Wild Arms ($5.99)
游戏影像（免费）
SOCOM FTB 预告片
GTA IV 预告片 2
天剑动画 1—5
拉切特与克拉克 未来毁灭工具 预告片1
Uncharted 预告片
PSP 墙纸（免费）
乐克乐克 圣诞节壁纸
拉切特与克拉克 尺寸事件 壁纸×2



SCE的PlayStation Store是专门为Sony的玩家下载PSP与PS3游戏和相关产品的网站，自从开始运行之后已经推出了不少物美价廉的商品。比较有名的如PS的模拟器游戏《生化危机》和《大众高尔夫2》等等。新的HD重制版《超级街头霸王2 TURBO HD版》也在PS Store上推出。

加拿大游戏业销售过十亿 北美第二大市场发展迅速

在西方，11月是游戏业销售最旺盛的一段时间。根据权威市场调研机构NPD的统计，在今年的11月美国的游戏业销售额达到了26.3亿美元。超过去年同期销售额52%，是游戏业历史上利润最高的一年。与此同时，在美国以北的邻国加拿大，游戏业也在以迅猛的势头发展着。根据NPD统计，11月加拿大玩家用于游戏的消费为2.091亿加元（约合2.056亿美元），比去年11月增长了42%。消费的商品包括软硬件和周边产品。今年前11个月加拿大游戏业的总销售额超过了10亿加元，达到了11.3亿加元（约合11.1亿美元），比去年同期增长了65%。作为北美第二大发达国家，加拿大的人口只有美国的十分之一，游戏市场也远没有美国大，全国11个月的销售额还不及美国游戏旺季一个月的一半。但是随着游戏业在西方的回暖，加拿大的游戏市场也开始蓬勃发展。以UBI Soft为首的西方游戏公司在加拿大



设立了游戏开发小组，推出了许多优秀的游戏。加拿大的年轻人中有很多都是游戏爱好者，为游戏业的发展提供了良好的市场。该国的游戏制作与销售行业在今后将有更进一步长足的发展。顺便说一句，加拿大的电视和游戏机制式是与美国相同的，在国际上使用的编号也是一样的。

袁友锋	希望把光盘目录印在光盘表面方便我们读者查找。这个建议希望采纳。
读者资料	男，30岁，辽宁省本溪市溪湖区歪头山铁矿7栋46号，117006

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

游戏市场是否应该有秩序地管理？

一项由国际著名公共关系咨询公司Hill & Knowlton发起的调查活动显示，有超过60%的被采访的美国成年人认为政府应该加强对于Mature级别（17岁以上限定）的游戏销售的干预和规范管理。其中一部分人认为政府应该规范所有成人级别的媒体。这一调查结果表明，美国的成年人对于流行文化的载体——游戏、音乐和电影普遍抱有一种忧虑的态度。参与调查的带孩子的家庭主妇中，有54%的人认为，游戏里的暴力和色情内容将给孩子的行为带来影响。

在被调查的游戏玩家中，对待这一问题的态度产生了分歧。有44%的玩家认为政府应该加强对游戏市场的管理，47%的人表示反对。当问到M级游戏软件是否应该被规范管理时，55%的人认为这样的游戏应该受到规范的约束。

“当电子游戏在拓展内容、丰富种类以充实和改变自己的时候，整个社会依旧在用片面的眼光去看待那些玩游戏的人。” Hill & Knowlton的技术执行总监Joe Paluska说，“游戏业的名声总是受到M级内容的影响，而这一影响本身就很显眼，所以我们建议政府部门对于从ATARI时代走过来的已经成熟的有孩子的玩家给予更多的关注。”

该调查是在2007年9月17日到19日进行的，被调查的成年人一共有1147名。

与游戏出版相关的美国的娱乐软件协会（The Entertainment Software Association，简称ESA）针对Hill & Knowlton的调查发表了一项声明，反对他们的观点。下面是ESA的主张：

“今天，Hill & Knowlton公布了由它自己主持的关于美国公众对于电脑游戏与电子游戏以及整个游戏业的观点，根据这一机构的发现，大部分被调查的人认为政府应该对于M级游戏的制造与销售进行更多监管。”

“我们理解为人父母者对自己的孩子有可能受到M级游戏的影响而产生的顾虑，我们也在尽自己的努力不让这样的事情发生。为了做到这一点，ESA坚决支持以各种方式教育做父母的玩家和游戏的零售商如何控制M级软件的买卖和使用。我们也支持EARB（美国游戏分级机构），他们在全国推行的游戏分级评定系统，向做父母的玩家普及游戏常识。我们也一直与游戏制造业合作，保证每一台出售的游戏主机都在家长的有效控制之下。除此之外，我们还与零售商合作，鼓励强制执行禁止向未成年人出售游戏的政策。”

“今天由Hill & Knowlton公布的调查结果，是该机构在去年向我们提出申请的。但是他们在今年才将之发表。Hill & Knowlton的发表决定既没有技术含量，也毫无职业道德可言。而且发表的时机也是值得质疑的。他们的这种行为是为了压制我们的商业发展，是有自己的目的的。另外，他们公布的研究结果内容只是其中的一部分，扭曲了游戏制造业的形象。该机构还刻意隐瞒了以下几点调查内容：1、三分之二以上的18–34岁的年轻人都在玩游戏；2、在美国，只有不到五分之一的人认为玩游戏是一种消极的娱乐方式；3、超过半数的家庭认为电子游戏是一种积极的共同分享快乐时光的途径；4、教育性的电子游戏比单纯的电视或者DVD教学更加容易被孩子们接受。”

ESA对于Hill & Knowlton的调查结果不以为然，并且罗列出多条证据，说明电子游戏在美国的社会影响是积极大于消极的。现在的游戏业十分发达，但是同时也存在着各种问题。解决这些问题的根源不在于是否动用强制性的行政手段，而是因势利导，并且严格规范游戏的分级制度。这也是我们每一个人在将来有可能面临的问题。



田霏钒	08年是奥运年，希望杂志越办越好，加量不加价（笑）。另外我想假如贵刊的大家族，不知道需要什么条件？
读者资料	男，24岁，北京市石景山区八大处山庄33栋3门202，100041

纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

11月16日~11月30日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 日版 NEW





勇者斗恶龙4

●SQUARE ENIX ●RPG
●2007.11.22 ●人气指数：158622
出货量百万达成，年度最佳冷饭目指。

2 日版 NEW





雷顿教授与恶魔之箱

●LEVEL-5 ●AVG
●2007.11.29 ●人气指数：131263
明年出新番的话我可能会考虑去看看。

3 美版 NEW





马里奥聚会DS

●Hudson ●TAB
●2007.11.19 ●人气指数：96776
老少咸宜寓教于乐的迷你游戏大合集。

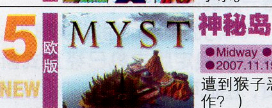
4 欧版 NEW



马里奥聚会DS

●Hudson ●TAB
●2007.11.23 ●人气指数：91345
迷你游戏大合集，老少咸宜寓教于乐。

5 欧版 NEW



神秘岛

●Midway ●AVG
●2007.11.19 ●人气指数：91284
遭到猴子恶评的神作。（神秘之作？）

6 NEW 美版 **雷曼疯狂兔子2**
●UBISOFT ●PUZ ●2007.11.15 ●人气指数：84823
口胡！无厘头的兔子军团大乱斗闹剧。

7 NEW 日版 **游戏王 决斗怪兽世界冠军大赛2008**
●KONAMI ●TAB ●2007.11.29 ●人气指数：82019
08北京奥运会未到，收卡王比赛先行。

8 NEW 日版 **降魔灵符传 贰**
●Success ●A·RPG ●2007.11.29 ●人气指数：80608
游戏不用玩系列，光看人设就足够了。

9 NEW 日版 **流星洛克人2 狂战士×忍者**
●CAPCOM ●RPG ●2007.11.22 ●人气指数：65591
平淡无奇达到一定境界的白开水作品。

10 NEW 欧版 **炸弹人物语DS**
●Hudson ●RPG ●2007.11.23 ●人气指数：63649
这个游戏角色扮演化就没什么意思了。

11 NEW 美版 **最终幻想XII 归来之翼**
●SQUARE ENIX ●RPG ●2007.11.21 ●人气指数：62695
A我来到编辑部负责制作的第一份攻略。

12 NEW 日版 **家庭教师DS 开炎指环争夺战**
●Takara ●ACT ●2007.9.20 ●人气指数：59877
据说是以人气动画为题材，没听说过。

13 NEW 日版 **高圆寺女子足球2 ~恋爱就是永不放弃~**
●STAR FISH ●SLG ●2007.11.21 ●人气指数：58611
恋爱就是永不放弃，我用心记下来了。

14 NEW 日版 **古代王者恐龙王 7块碎片**
●SEGA ●RPG ●2007.11.22 ●人气指数：55975
大型街机设施卡片游戏的掌机移植作。

15 NEW 欧版 **料理妈妈**
●Taito ●ETC ●2007.11.1 ●人气指数：50248
玩这款游戏还不如直接向母亲学做菜。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 欧版 NEW



异形大战铁血战士：安魂曲

●Sieera ●ACT
●2007.11.13 ●人气指数：37268
试玩过后决定不用去电影院看这片了。

2 汉化 NEW



鸟之诗

●PROTOTYPE ●AVG
●2007.11.22 ●人气指数：34874
音乐大赞，动画很赞，打算玩汉化版。

3 日版 ↑



魔界战记携带版 通信对战

●日本一 ●S·RPG
●2007.11.29 ●人气指数：34664
史上最凶系列登陆PSP的第三款作品。

4 日版 NEW



不能饶恕你

●AQ ●AVG
●2007.11.15 ●人气指数：32172
没有汉化之前除了音乐以外毫无亮点。

5 美版 NEW



合金装备掌上行动 加强版

●KONAMI ●ACT
●2007.9.20 ●人气指数：29995
加强版等于资料片，这简直是肯定的。

6 NEW 欧版 **荣誉勋章 英雄2**
●EA ●FPS ●2007.11.13 ●人气指数：29407
必晕第一人称射击类型的同学请举手。

7 NEW 欧版 **足球经理 掌机版2008**
●SEGA ●SLG ●2007.11.30 ●人气指数：27972
这游戏当年在电脑上面玩得不亦乐乎。

8 NEW 美版 **索尼克 竞争者2**
●SEGA ●ACT ●2007.11.13 ●人气指数：26530
刺猬君明年奥运会上的对手是水管工。

9 NEW 日版 **火爆狂飙 传奇**
●EA ●RAC ●2007.1.25 ●人气指数：19999
这个游戏的美版两年前就已经推出了。

10 NEW 日版 **AIR**
●PROTOTYPE ●AVG ●2007.11.22 ●人气指数：18564
不懂日语的同学请去看第二位的简评。

11 NEW 日版 **MAPLUS携带卫星导航2**
●Edia ●ETC ●2007.12.20 ●人气指数：16247
确定没给错数据？游戏还没有发售呢。

12 NEW 欧版 **战锤40000 小队指令**
●THQ ●SLG ●2007.11.12 ●人气指数：15085
有那么点意思，但坚决不会再碰一遍。

13 NEW 欧版 **辛普森一家**
●EA ●ACT ●2007.11.2 ●人气指数：12873
凤凰卫视把这部动画翻译成阿孙一族。

14 NEW 日版 **杏仁怪盗 携带版**
●TAKUYO ●AVG ●2007.11.14 ●人气指数：9394
从PC平台移植过来的女性向恋爱游戏。

15 NEW 欧版 **最强将棋-激指·定途道场**
●NCS ●PUZ ●2007.8.9 ●人气指数：7672
比起将棋，我还是去下国际象棋好了。

本期没有什么惊喜。DQ4和雷顿教授不出意外地拿下NDS榜单头两名的位置，老牌明星马里奥携众多家眷紧随其后，倒是FFXIIRW时隔半年以后趁着这次美版发售的日期又重新抛头露面，之前错过日版的同学不妨尝试一下；PSP方面仍旧是一摊死水，大量美式的硬派游戏充斥其间，惟一的亮点是AIR汉化版的推出速度如此之快，推荐给喜欢动画的你。

王柏强	话说要是700个人挤在一家奶茶店群体联机玩游戏……（有那么大的奶茶店吗？）算了我还是吃我的糖去好了……
读者资料	男，17岁，河南省郑州市二七区郑大附中高三（2）班，450000

严俊专栏

PSP小幅降价 DS烧录卡争鸣



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

12月上旬的游戏市场貌似依然不太乐观，坦白地说现在国内专卖店只剩下一条腿走路了。前几年家用机当道的时候买卖做得还算兴隆，PS2主机以及配套的光盘可以说几乎占了专卖店业绩的五成左右，特别是光盘属于长期不间断消费项目。买了主机的玩家几乎每周都要买几张，不管玩得过来玩不过来只要是大作就收藏，硬件厂商常说的软件赚钱在我们零售店身上同样适用。俗话说好花不常开，现如今谁还买PS2啊，早就淘汰出主流市场了，大作基本上都出干净了，剩下些不痛不痒的二三流游戏。PS3没盗版，简化版主机再便宜也没人要，三红主机更是闹得玩家想买也不敢买，65纳米防三红主机是出了，不过我看市场反响也就那么回事。Wii算是条件最好的主机，但被一个高价ic哄抬得价格始终下不来，而且游戏玩法太异类，虽然前期在国内是挺受欢迎，但最近这阵风貌似有点要刮过去的味道。总而言之，现阶段靠青黄不接的家用机吃饭是没可能的，只能依赖掌机市场了，但在这一块DS的市场份额不大，最后可以抓一抓的救命稻草只剩下PSP了，这是唯一能有点销量的主机。可想而知所有的专卖店都把火力集中到PSP上，恶性竞争有多么的严重，你便宜我比你更便宜，直到大家都把利润压缩干了就开始在配件上做手脚。原装电池换掉，甚至原装充电器也调包，能换的都不放过，所以大家会发现市面上的报价乱成一团，有些低得令人咂舌。整个行业的不规范已经到了不可收拾的地步，SONY会提着行货冲进来送死才是怪事，连自己在国内的授权品牌形象店都私下卖水货机卖组装记忆棒，何况是小卖店，还有谁值得信赖？

行情方面，受大环境影响PSP2000型主机近期有小幅度的降价，不过距离历史最低价还有不小的差距，随着元旦春节的临近，恐怕今年再度回到最低价可能性很小。持币观望的玩家建议不要再等了，再等下去就涨价了，还是那句老话，咱们的消费观念要放正，早买早享受嘛，既然决定买也不在乎这几个钱，关键是买到自己满意的主机。另外，现在各种颜色之间的差价已经很小了，几乎是统一价格吧，如果店家还在以你要的某某颜色贵几十块的鬼话抬价，说明他不但是黑而且黑得很没水准，直接换一家买吧。最近记忆棒方面的行情变动挺明显，首先前几期有提到的3839黑棒已经正式退出市场，据悉那批货确实是厂家弄错了，流到市场上的货并不多。现在市面上的黑棒是真正意义上的低速棒，不建议玩家购买，速度方面没有保证，特别是在播放CG时容易出现卡机死机花版等等问题，不过玩家也不必遗憾没买到低价高速棒，因为最近出货的一批红棒的价格又有小幅度的降价。另外久违的8G组棒终于大批量出货了，不过价格方面显然是掺了不少水分，现阶段以8G的价格购买两根4G棒还有富余，降价空间肯定是有的，现在还不是最低价购买时机，诸位不妨再多等一段时间。

DS方面，前几期提到的iDSL马里奥限定版主机已经正式断货，由此可见神游此次的出货量控制得非常少，真正做到了限定限量，而且按照神游的行事作风再版的可能性非常小，没有及时出手收藏的玩家只能抱憾了，记住下次再有限定版的时候可不要再犹豫不决了，神游可是玩真的。烧录卡方面，最近M3ds的销量还算不错，当然了，不是很懂行的玩家购机还是直奔R4去了，名气大就是优势。不过R4现在除了名气似乎在性价比方面已经受到了各方面的挑战，除了前期发售的M3ds之外，现在又有一款直接针对R4的新产品TT面市。功能方面可以说和R4极为相似，普通版配置的价格比R4要便宜一些，豪华版配置则要贵一些。一次性推出两种配置说明厂商欲称霸低端与中高端两块市场的决心，不过究竟能做到多少份额就要看市场反响了。



吴泽超 | 我对普通人没兴趣，你们中有萝莉控，机战犯，口袋迷就尽管来找我吧！只限女性，以上。（猴子：我不知道这样的女性多不多……）
读者资料 | 男，17岁，浙江省湖州市武康镇都市桃源小区7幢401室，313200

『基连的野望』

系列最新作品终于浮出水面！！





《基连的野望》系列最新作的情报入手！本刊将用4页进行详细地报道，不容错过！

PSP	BANDAI	2008年2月7日
	SLG	1人/6090日元
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁		容量未定

今年9月在幕张召开的东京游戏展中，仅仅发表了游戏名称《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》，本次将向大家介绍本作的详细内容！《基连的野望》系列游戏背景忠实地再现动画版《机动战士高达》，拥有众多期待已久的粉丝。下面向大家分别介绍一下本作中的3个魅力要素，还有开发者的采访哦！

要素1 全新的两部作品 追加原创剧本！

《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》中连《机动战士Z高达》都收录了。而本作也追加了原创《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》剧本，机体装备种类也大幅增加了。

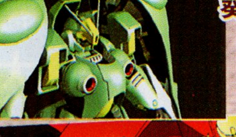


←前作中的最强级别的Z高达。

机动战士高达ZZ

参战新机体1





葵·曼莎

←新吉翁军开发的巨大MS。火力在ZZ高达之上！？

ZZ高达

捷多·阿西塔

↑少年主人公捷多所乘机体。被称为拥有奥古军中最强力的火力。

怒吼的古雷米！

《机动战士Z高达》以“古利普斯战役”后宇宙世纪0088年为舞台，描写以压制地球为目的的阿克西斯（新吉翁）和阻止侵略的奥古军团之间的战争。剧中阿克西斯分裂成了两个军团……

要素2 5种阵营 从中选择！

前作游戏开始时只能从联邦军和吉翁军中选择，本作开始时可以从5种阵营中选择进行游戏。赶紧驾驶ZZ高达加入古利普斯战役吧！

登场的主要阵营

战役	阵营
一年战争	联邦军、吉翁军
迪拉斯纷争	联邦军、迪拉斯
古利普斯战役	奥古、提坦斯、阿克西斯
第1次新吉翁战争	奥古、（阿克西斯）新吉翁
第2次新吉翁战争	联邦军、新吉翁

一年战争（机动战士高达）

联邦军 总大将 雷比鲁

总司令部在南美的加普罗地球军队。规模巨大的组织，物资上远超吉翁军。



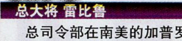
↑担任联邦军总大将的雷比鲁将军。赶赴前线指挥的勇猛军人。

吉翁军 总大将 基连·扎比

处在卫星上的国家。开发被称为MS的人型兵器，和地球联邦军对立的军团。



↑在向吉翁公国发表演讲的基连·扎比。掌握实权的德金家的长男。



基连的野望系列历史

忠实地再现《高达》系列的世界观和兵器设定等，获得众多粉丝追捧的《基连的野望》系列。现在向大家介绍一下直到现在该系列所有的发售作品。

↑地图由宇宙和地球两部分构成。

机动战士高达 基连的野望

世嘉土星 98年4月9日发售

本作作为纪念系列的第一弹，体验在一年战争中的战斗和兵器开发的历史。再加上和原作不同的if剧本，吸引了众多高达粉丝的眼球。在98年10月追加剧本集《机动战士高达 基连的野望 攻略指令书》并且开始发卖。



↑本作《阿克西斯的威胁》中继承了《吉翁的系谱》的系统。

机动战士高达基连的野望 吉翁的系谱

PS 2000年2月10日发售

系列的第二作，包含了描写一年战争的第一部，以及在“迪拉斯纷争”和“古利普斯战役”中登场的组织。2000年6月追加剧本集《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱 攻略指令书》并发售。之后移植到DC和PSP平台上。



↑配备人物制作军团后可以执行军事行动。

机动战士高达基连的野望 吉翁独立战争记

PS2 2002年5月2日发售

系列中的第三作，《吉翁的系谱》中变更了游戏系统。不再是一个机体一个机体的进行动作了，而是以军团长为中心军团为单位进行移动和战斗。以一年战争为舞台的《机动战士高达》收录了《机动战士高达0080口袋中的战争》剧本。



←败于联邦军手中的吉翁和打部。

打倒联盟军占领地球！！

机动战士高达基连的野望特别篇 绿色星球的霸者

WS 2003年5月2日发售

配合掌机而制作的番外篇作品，玩家从吉翁军的卡鲁玛扎比和马克贝中进行选择，以打倒联邦军占领地球为目的而进行游戏。部队的生产和补充等需要AP（行动点数）进行，AP的获得方法是在剧情模式中完成任务就会增加。

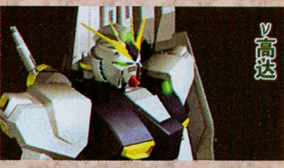
参战新机体2

机动战士高达 逆袭的夏亚

宇宙世纪0093年作为新吉翁总帅的夏亚令小行星阿克西斯撞击地球。阿姆罗中的朗德贝尔队为了阻止夏亚出击了。决定命运的战斗开始了！



夏亚的最后一战！



ν高达

↑装备有攻防一体的远程诱导兵器的高达机体。



沙扎比

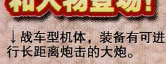
↓夏亚乘坐的机体。拥有新类型专用的高性能机体。

夏亚

拥有领袖魅力的夏亚得到了很多人的支持。

更多其他机体和人物登场！

除了这些，还有CG动画《机动战士高达 MS IGLOO》和新机体的开发计划者《协调高达》中的机体也将登场！





赫尔德雷布

↓战车型机体，装备有可进行长距离炮击的大炮。



吉姆强击型

→被设计为格斗战用的陆战型高达。

古利普斯战役（机动战士Z高达）



奥古

总大将 布雷克斯・佛拉

以联邦军布雷克斯准将为中心建立的反提坦斯组织。和卡拉巴是结盟关系。

↑实施提坦斯压制政策的布雷克斯，在接受了多方支援下建立了奥古军团。

提坦斯

总大将 加米托夫・海曼

以消灭吉翁残党为目的设立的联邦军的精英组织。为了达成目的不择手段的集团军。



↑正在发布命令的加米托夫。联邦军的大部分精英驾驶员效命于此。

阿克西斯

总大将 哈曼・卡恩

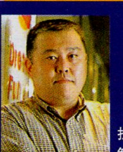
在小行星建立基地的阿克西斯组织。虽然是女人但是也不能小看她。



↑成为总大将的女中豪杰。拥有新类型的资质，作为机体驾驶员也是超一流的。

打破五年的沉默获得新生
《基连的野望》疯狂袭来!!

现在向大家揭露对《基连的野望》系列的主要制作担当人的采访记录,中间还夹杂了本作的各大亮点。



株式会社BANDAI
游戏制作人
牛村宪彦
从初代《基连的野望》担当制作人。比任何人都了解《基连的野望》的人。

所含剧情数、登场的MS数都是系列中最多的

——在移植PSP之后等了好久终于盼来了新作。

牛村宪彦(以下简称牛村):《吉翁独立战争记》于2002年发售,想想确实经过了5年才推出的本作。

——本作的最大变更是什么吗?

牛村:追加了剧本。前作《吉翁的系谱》从《机动战士高达》到《机动战士Z高达》的剧本都收录了进来,本作不光这些还加入了《机动战士高达ZZ》(以下简称《ZZ》)和《机动战士高达 逆袭的夏亚》(以下简称《逆袭的夏亚》)。并且《机动战士高达 MS IGLOO》和《协调高达》中出现的MS也将登场。

——听说游戏系统是以《吉翁的系谱》为基础是吗?

牛村:是的。本作从一年战争开始到夏亚反叛相当长的剧情都是在《吉翁的系谱》系统上升华完成的。应该说系列中人气超高的作品都是这样完成的。

——那么游戏系统有什么变更点吗?

牛村:游戏系统上没有很大变化,这些稍后会进行详细的说明,比如阵营设定有善恶属性。导入了诸如此类对战斗稍有影响的系统。

——除了这些还有其他什么变更的地方吗?

牛村:委任系统变更了。之前全军行动只能自由或者委任自由内容,现在可以设定给个别单位不同的委任。并且非常不容易地增加了操作部队系统,请大家一定要尝试一下。还有更细致的地方,前作中精英驾驶员的专用机和局地战用机开发了变异系统,在本作中可以对机体进行改造。

——大约会有多少机体在本作中登场?

牛村:加上变异机体大约会有

要素3 经过洗练制作而成 游戏系统!!

本作中的游戏系统大部分采用了《吉翁的系谱》的游戏系统。在战略菜单中进行内政,在行动菜单和战斗菜单中发动战争。现在向大家简单介绍一下各菜单的内容。

开发

为了得到胜利开发强大的兵器是不可或缺的。把预算投入到提高科技中吧,得到新机体的开发方案后就能制作更强力的高科技机体了!!



↑有基础科技、MS科技、MA科技、敌性科技共4种科技。让各种科技都变强吧!



↓高性能的机体开发方案的入手非常困难,但是制作成功后一定会非常喜悦吧。

在战略菜单中强化军团

首先在战略菜单中可以设定军团的行动,如敌军情报收集、机体的开发与生产、部队的配备及移动、与其他势力进行外交等,可以实行各种指令。



↑该做什么,该进攻哪里,全部由你来决定!

↓拿出一些预算来提升谍报能力吧,知己知彼百战百胜!



情报

给谍报部投入预算就能提升我军的谍报能力,谍报能力高不仅仅可以知道敌军战力的详细情报,还可以探知敌军的行动方向。

生产

开发和生产集体,当然也是需要投入生产资金和资源的,可以生产出各种变异机体,剩余的资金和资源可以用来制作单个部件。





→主角驾驶的机体在游戏中也有相当高的性能。

生产强大的机体吧!

王耀 还会有边角栏吗?希望PG销量明年翻倍,支持PG,支持暗凌!
读者资料 男,17岁,西安市新城区公园北路71号院4号楼一单元,710043

400种机体登场。并且《ZZ》和《逆袭的夏亚》还增加了新机体。再加上《机动战士Z高达》的机体，还有追加了直到现在没有登场过的MS。包括电影化作品中在原作登场过的MS、MA和战舰等大部分都收录了进来。

——听说本作中可以从古利普斯战役开始玩起是吗？

牛村：一年战争时可以从联邦军和吉翁军中选择，古利普斯战役中的奥古、提坦斯、阿克西斯也可以选择开始游戏。如果从一年战争开始游戏，在一年战争结束后就是迪拉斯纷争开始，接着是古利普斯战役，然后是第一次新吉翁战争、第二次新吉翁战争(夏亚的反叛)，就是这样的历史流程。

——这样说来从一年战争开始游戏就是相当长的游戏时间了呢。

牛村：我认为游戏时间可以长达20～30小时。不仅加入了新剧本和新势力，在古利普斯战役中音乐音效也大幅增加了。顺便说一下，奥古和提坦斯军团可以制作各种强力机体。

——音乐音效增加了是不是就意味着和前作比事件也增加了呢？

牛村：确实增加了。顺便一提，本作中的事件场面不是用动画来表现的，而是使用插图。而且大约包含了400种以上事件插图。

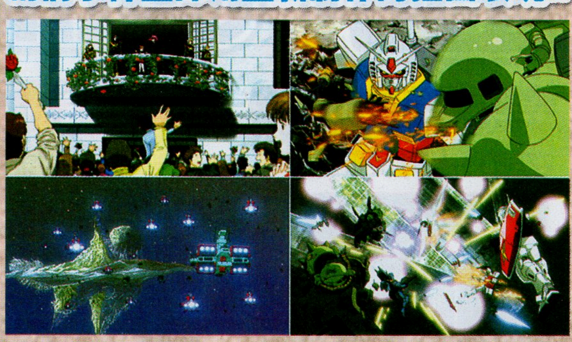
——《基连的野望》的魅力之处就是可以在与原作历史不同的if世界中进行游戏，那么《ZZ》和《逆袭的夏亚》中有if事件吗？

牛村：当然有，游戏中有各种大大小小的事件，请大家尽情地在游戏中享受吧。

——最后您还有什么想对读者们说的吗？

牛村：吉翁军中的机体驾驶员有一句名台词，“我们已经等了3年了！”等待新作的各位粉丝们是不是有“我们已经等了5年了！”的感觉呢。我们制作人也是带着同样的心情制作着，无论是熟悉以前作品的老玩家，还是想要尝试新作《基连的野望》的新玩家，一定请玩玩试试！

剧情事件全部用全新制作的插图表现!!



干掉碍事的敌人吧!

本作中世界地图由宇宙和地球两部分构成,还有数个不同领域。占领敌军驻扎地变成我军驻扎地扩大军力范围就是胜利的关键。

宇宙

↓阿克西斯等军团的驻扎地和殖民地势力图。



在两张地图上战斗!

↓加普罗等联邦军的主要基地势力图。

地球



行动菜单

在战略菜单中我军攻入敌军区域或者敌军攻入我军区域引发战斗。战斗开始后巨大的世界地图布满六棱形格子,之后进入行动菜单下达移动、攻击、索敌等指令。在据点进行补给也是非常重要的。



↑除了巨大机体外可以最多把3个机体组成小队。

攻击菜单

在行动菜单中下达对敌人攻击的指令,行动菜单结束后进入攻击菜单,如果对多个我方部队下达攻击同一个敌人的命令,就会一齐集中攻击敌人。

射击



←战斗开始后先射击战在敌人还没有靠近前就结束战斗了。

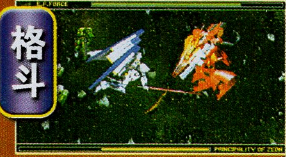
↓和相爱的对手战斗会引发事件!



发生对话事件!

↓近身攻击战斗时进行肉搏战。

格斗



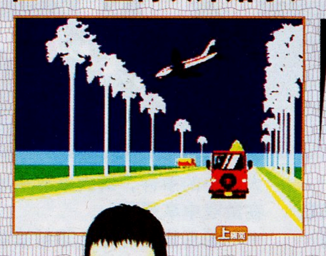
郑亚兵	当你们看到这张卡时，你们已中奇毒，想要解药，就拿iDSL换吧！药是涂在上面的。
读者资料	男，16岁，安徽省巢湖市居巢区第六中学，238000，QQ616811891

上吧！Catherine！

美丽的岛屿发生了神秘的案件，斯密欧的探索在NDS上再次开始了！

NDS	Marvelous Entertainment	2008年春季
	AVG	1人/价格未定
	花和太阳和雨 无尽乐园	容量未定





「花と太陽と雨と」

Flower, Sun, and Rain

－終わらない楽園－

我的名字叫蒙德·斯密欧，职业是搜索者，只要有委托无论是寻找什么我都会去拼命做……就是这种工作。由于接受委托来到了梦幻乐园——洛斯巴斯岛。岛上酒店的负责人爱德先生说："这个岛屿和正常世界的时间不一样，永远重复着某一段时间。而且这个岛屿被恐怖分子盯上了，经常发生飞机被安装炸弹的事情……"竟然让我去阻止飞机爆炸。

流游程戏 1 早晨醒来

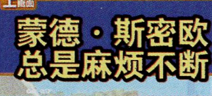
故事由数章组成，每章的开始都是由酒店的床上醒来，而且日期总是斯密欧来时的那天清晨，解决事件后总是会回到那天的早晨。

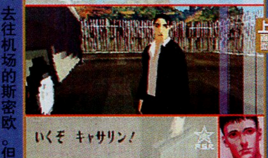
反复回到同一天清晨



→斯密欧完成任务回去之后却发现日期是来时的那天早晨。

蒙德·斯密欧总是麻烦不断





→去往机场的斯密欧但是每次都会在途中卷入麻烦的事件。

拥有独特的制作风格的游戏制作人——须田刚一先生，在2001年发表的侦探冒险游戏《花和太阳和雨》现在移植到NDS上了！本次利用NDS的触摸屏功能增加了更多搜索线索的游戏乐趣。

远离大陆的乐园洛斯巴斯岛

↑游戏舞台是度假旅游胜地"洛斯巴斯岛"，这是一个没有过去的岛屿。



主人公

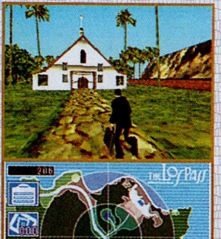
蒙德·斯密欧

接受小岛酒店负责人爱德先生的委托来到洛斯巴斯岛，以搜索者为职业的男人。给自己随身携带的专业电脑命名为"Catherine"。

在丢失过去的岛屿展开调查



↑随着剧情的发展开始调查小岛"丢失"过去的秘密。独特的剧本带给你崭新的魅力！



←岛上有教堂、沙滩等各种多彩的观光景点，在各个场所会碰到不同的奇妙人物。

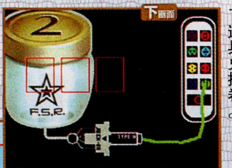
风月樱	交出DS、PSP、烧录卡……通通告诉偶密码……众：那东西有密码么……没IQ的家伙……
读者资料	女，16岁，北京市东城区中央工艺美院附中高一（3）班，100027，QQ200870191

本次将登陆NDS！

新要素

移植后追加了更多全新谜题

本作有PS2版没有的魅力，那就是超过50个以上的全新谜题等待着你来挑战，现在介绍部分追加的新谜题。



→从爱德先生那里得到了道具兑换卷。





→在各种场所都有可能得到道具兑换卷。

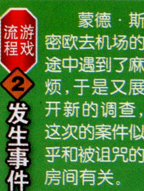
得到道具交换卷！

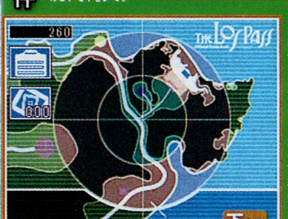
流游程戏② 发生事件

蒙德·斯密欧去机场的途中遇到了麻烦，于是又展开新的调查，这次的案件似乎和被诅咒的房间有关。



←↓好心的斯密欧总会放弃去机场而去帮助他人。





←NDS触摸屏显示小岛地图，使用触摸笔点击更加方便移动。

接连不断发生各种奇妙事件

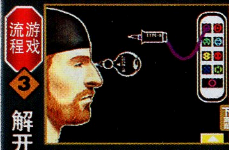
每一个案件都很神秘，连这个岛屿的过去都是个谜，还有到底为何会不停地回到来时的那天，相信大家在游戏的最后能够寻找到答案。

库萨比·托莉克

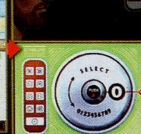
身穿白色连衣裙的美女。斯密欧解决各章事件之后在梦中出现的主人公，似乎她的行动在帮助斯密欧解开谜团，但是还不知道实情。只知道正在寻找去向不明的克里斯。

从旅游指南中寻找提示输入密码

流游程戏③ 解开谜团









↑用触摸笔控制“Catherine”调查线索输入密码。

游戏中遇到的各个人物会提示斯密欧注意可疑的东西，然后利用“Catherine”的万能输入密码功能解开谜团。密码都隐藏在从爱德先生那里得到的旅游指南中，找寻密码解开谜团吧。

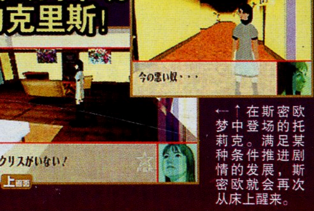
流游程戏④ 谜之少女

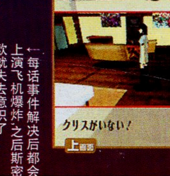
解决事件后，增加控制谜之少女托莉克功能。托莉克系统就像宠物系统一样，是本作解开很多谜题的关键，可以搜索到很多隐藏的情报。

寻找去向不明的克里斯！



←每话事件解决后都会上演飞机爆炸之后斯密欧就失去意识了。





←↑在斯密欧梦中登场的托莉克。满足某种条件推进剧情的发展，斯密欧就会再次从床上醒来。

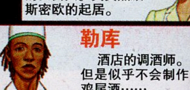
游戏中的人物



爱德·马克尔斯坦
委酒店负责人。给予顾客周到的服务。

玛琪·斯丁
酒店老资格的女佣人。非常勤快，是思的母亲。

思·斯丁
玛琪的女儿，酒店的女佣人。负责照顾斯密欧的起居。



勒库
酒店的调酒师。但是似乎不会制作鸡尾酒……

解星辰	上了大学买PG到成问题了，不好买到有时候都过期了，但过期我也会把回函寄回去！支持嘛！
读者资料	男，19岁，石家庄市河北医科大学19-3-101，050011，QQ405063237



卡牌桌面游戏名作在NDS上登场了！卡片召唤师DS

《卡片召唤师传奇》的进化版！



↑本作是以99年在PS上发售的《卡片召唤师 传奇》为基础，追加了充分利用NDS机能的新系统。

NDS	世嘉	2008年
	TAB	1～2人/价格未定
	卡片召唤师DS	容量未定

名作《卡片召唤师》系列初次登陆掌机NDSL平台！

用赌博轮盘得到的数字在地图上前进，在停下的地方设置卡片进行游戏的《卡片召唤师》现在登陆NDS了！本作活用了NDS的机能，力求游戏容易上手。还有前作中的旧卡片得到了平衡，追加更多新卡片。用Wi-Fi实现了卡牌游戏的亮点——对战乐趣，随时随地都可以和全国的卡片迷们展开一场激烈的战斗！再加上有趣的交换卡片系统。今回将向大家揭露一些已知卡片和制作者的采访。

对《卡片召唤师》的"生父"进行采访！

——本作在NDS上有什么特点？

铃木英夫（以下简称铃木）：本作是《卡片召唤师》系列登陆掌机的第一作，是可以在任何时间任何地点玩的游戏。特别是NDS拥有的通信对战功能，用Wi-Fi和朋友们进行对战，还能利用无线上网随时随地和全国各地的朋友们对战。

——使用通信对战有什么特殊乐趣吗？

铃木：虽然对战是重头戏，但是其实还有更有趣的卡牌和资料交换系统。

——用双屏如何进行游戏呢？

铃木：双画面主要用来表示游戏情报，特别是对战时可以自由切换对方牌场和我方牌场，非常地便利。

——游戏中将登场多少张卡片呢？

铃木：加上新卡片一共大约将登场370张以上。本作在PS版《卡片召唤师 传奇》的基础上进一步平衡了卡片能力，所以一定会给玩家带来全新的乐趣，并且在新卡牌中有一些非常强大的卡牌。

——新卡片的插图有谁绘画的？

铃木：为了让大家有和前作的亲切感，我们依然请前作卡片插图的绘画者中井觉先生绘画。

——除了网络对战和卡牌以外，和PS版《卡片召唤师 传奇》还有什么区别吗？

铃木：NDS版更容易上手，比如前作中一些很难理解的游戏规则在本作中改良后很容易让玩家理解。

——地图上的移动是采用了Xbox 360版《卡片召唤师》的系统吗？

铃木：由于地图也是在PS版《卡片召唤师 传奇》的基础上制作的，所以没有采用360版的系统，但是我们正在考虑加入新的对战地图。

——本作是否也像360版本一样重视游戏剧情吗？

铃木：因为是第一个掌机版作品，所以我们想首先把对战作为重点制作，没有加入新的游戏剧情。但是我们加入了"战绩机能"（＊1），我们还会增加游戏人物的大幅插图，相信这些可以弥补游戏剧情的缺陷。



大宫SOFT有限公司 铃木英夫

创立了大宫SOFT，担当《卡片召唤师》系列的制作人，还曾参与过《重装机兵》等优秀作品的制作。

＊1 战绩机能：游戏总时间、对战数、战斗使用回合数、胜利数和通行费收入累计等，记录全部关于对战的数据资料的机能。



双画面的游戏快感！



↑从手中的卡牌选出50张进行对战。在下画面可以确认卡片的效果。

包占龙 Gundam，MHP2，喜欢的联系我！（某编：编辑部里有很多MHP高手哦！）
读者资料 男，19岁，河北保定美中，071000，QQ281561081

过的老卡片再度登场！新追加的卡片和修改

本作中收录了前作中的全部卡片，并加以平衡调整，以前很少有人使用的弱卡片也将调整成新卡片登场。由于追加了更多新卡片，所以相信很多老玩家要重新调整战术组合套牌了。

旧卡片 Renewal Card

飞空靴 Wing Boots



使用:中井 觉　属性:—

追加了“先制”能力，不怕“道具破坏”和“夺取”等效果的牵制，如果对手准备好“道具破坏”的牌，由于有先制能力就不用担心被破坏掉了。

流星 Meteor

使用:中井 觉　属性:—

召唤宇宙空间的陨石攻击对手的领地。本次加入了可以使用的对象条件，估计会带来强大的破坏力吧。

新卡片 New Card

巴隆 Barong



使用:中井 觉　属性:地

作为大地的守护者看守着森林的圣兽。放置巴隆的土地不会受到使土地降低等级或者使地形变化的特殊攻击，并且被打倒后拥有复活能力，再现了神话中的圣兽。适合放置在地属性的土地上。

分身蘑菇



使用:中井 觉　属性:水

受到攻击后会扩散胞子的蘑菇，胞子会在各种场所变成分身出现，但是每一个都和原来一样地弱小，并且很难存活下来，所以增加分身之后该如何更好地利用成为了关键。

阿姆德基亚

使用:中井 觉　属性:無

可以随机应变战术的武装装甲。拥有“援护”能力，当“援护”和自己同种族的生物时可以发挥"贯通"能力，使战况变得有利。

登场人物的插图全部焕然一新！

《卡片召唤师 传奇》中登场的人物将在本作中以新面貌再次登场！包括全系列登场的泽内斯和支援法杖古里干等人物都会以全新姿态出现，其他人物也经重新绘制登场，给物语添光加彩！



↑表情丰富的活法杖，教授给玩家卡片战斗的基本规则，可以和它进行练习对战。



←作为主人公的对手登场的拥有憎恨世界的龙眼的少年。

追加了大量游戏人物外形！

游戏中可以使用的人物外形大幅增加，并且达成特殊条件后可以入手珍稀人物外形，用Wi-Fi和全世界的玩家对战，以自己独特的形象吸引别人的眼球吧！



←达成条件可以获得可以选择的样子。



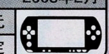
选择喜欢的样子进行对战！



魔王远吕智再次降临乱世！！



PSP	KOEI	2008年2月
	ACT	1～2人/5544日元
大蛇无双		容量未定



真·三国无双系列和战国无双系列中的77名武将齐聚一堂！

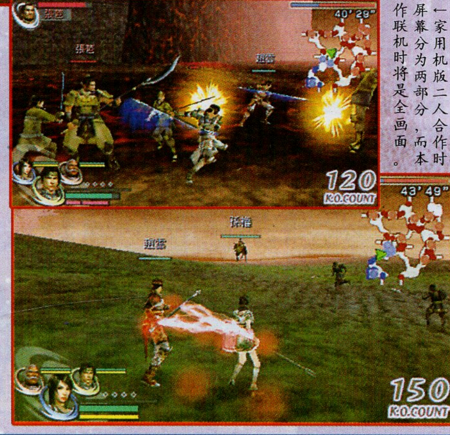


《真·三国无双》系列和《战国无双》系列中的人物共同上演的动作游戏《大蛇无双》，混合了三国志时代和战国时代的群雄，展开全新的战斗，在掌机PSP上登场喽！

本作中将登场全部77名武将，再加上原创人物远吕智、妲己共79人展开激战！本作是掌机PSP上《无双》系列中第一部在整张战场地图上战斗的游戏，也是第一部实现在故事模式中可以二人协力战斗的游戏。让玩家体会到PS2版和Xbox360版同样的战斗快感！！



←即使在混乱的战况中石田三成也能冷静地运用头脑。



←家用机版二人合作时屏幕分为两部分，而本作联机时将是全画面。

《无双》系列中第一部在PSP平台上使用广大场景作为战场的作品！！

直到现在PSP平台上的《无双》系列游戏的战场都是采用了分割成数个场景的制作手法，但是本作《大蛇无双》将会和各种家用机版本同样，在整张广大场景中自由地战斗。PSP上的《无双》终于也变得同样可以流畅地战斗了。

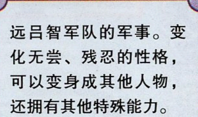
众多武将齐上阵

↓活跃在各种场景的幕后黑手——妲己。阴险的内心暗中操控武将们，分裂各个势力，使各地发生战乱的女人。



妲己

远吕智军队的军事。变化无尝、残忍的性格，可以变身成其他人物，还拥有其他特殊能力。



远吕智

令战国时代和三国志的世界融合的魔王。为了使强大的武将成为自己的属下而创造了这个乱世。

利用cut-in系统插入武将的对话场面！

合战中会突发cut-in事件，由于考虑了掌机的特点，这样做就不会有中断游戏乐趣的感觉了。各武将的对白更加活灵活现，可以更容易掌握战况。大部分历史上的人物都将登场，上演一出与历代《无双》系列作品不同的故事剧情，到底会出现什么样的敌人或者友军呢……在cut-in系统中享受游戏剧情的乐趣，努力向魔王远吕智挑战吧！！





《大蛇无双》独有的系统依然健在！

《大蛇无双》拥有其他作品所没有的“组队战斗系统”，玩家可以选择3名武将组队控制小队进行战斗，战斗中可以自由地切换所选武将。再加上武将的成长道具和武器融合等系统，带给大家一种全新的《无双》战斗快感。

武器融合系统



↑可以合成武器的攻击力和特殊效果！尽情组合各种便利的效果，打造最强的武器吧！

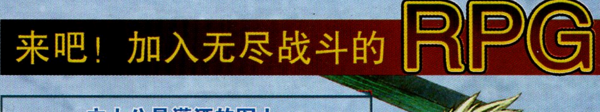
组队战斗系统



武将成长系统

←各件达成条件后，武将可以学习特技，技能可以给队伍中的武将自由装备。









主人公是潇洒的军人

为了拯救爱人美伊而进入异世界“伊德尔”的军人。拥有把怪兽变成友军的力量。



主人公

捷

捕获各种奇异的怪兽！

捷打倒怪兽后吸取它们的“灵魂”就可以捕获它们。进入游戏一点点收集捕获怪兽们吧！收集满超过100种以上的怪兽，捕获后的怪兽可以同时带领两只探索异世界，尽情体验各种各样的怪兽组合吧！还有更多有趣的游戏系统，如武器融合系统和个性化的怪物养成系统。还可以和朋友们联机对战。



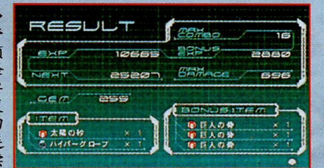
PSP	SCEI	2008年2月7日
	RPG	1人/4980日元
灵魂密码		容量未定



控制洒脱的军人捷进入异世界“伊德尔”吧！捕获怪兽组成战队发出连续攻击技能的RPG大作发表喽！本作的亮点是奴役怪兽并且灵活组合，自由个性化的育成系统，以及武器融合等丰富要素。由冈田耕始先生率领的株式会社盖亚公司负责本作的开发和制作。盖亚公司之前还负责制作过《女神转生》系列游戏，在发表后全部大获好评，本作是该公司初次尝试制作，仅仅是这些就是一部值得关注的作品了！

令怪兽成为伙伴





→带领怪兽发动连续攻击，战斗结束后报酬就会增加。并且经验值和道具等的入手也变得更加容易，还能得到高评价。

发出连续必杀技



←和怪兽联手干掉敌人，在屏幕下方的能量值耗尽前可以和怪兽连续释放冲击波攻击敌人。



为了救助美伊奋勇闯入异世界“伊德尔”！



哥尔

一身怀异能的白发少年。

打开异世界之门的少年

军队一直在研究连接异世界“伊德尔”的通道“莫尔斯戈托门”，打开这道魔门的少年哥尔由美伊看护着，捷负责保护哥尔的安全。但是哥尔的随意行事使事态变得严重了，美伊为了保护捷而中枪……

美伊

为了保护捷而受伤的少女

一忧郁的美伊被抓入了异世界。

一为了救助美伊而协助哥尔的捷。在异世界中拯救美伊必须收集特定道具。

游戏制作人冈田耕始玩家在意的问题接受采访！



冈田耕始

株式会社盖亚的代表社长。《真·女神庄生》系列的主要制作人。

Q1.挑战制作动作RPG游戏的理由是什么？

首先掌机PSP有很高的机能，但是我们还是考虑到制作出的RPG作品和家用机还是有差别的，尽管如此我们还是尝试了制作全新的RPG游戏，本作是构建在和怪兽共存的理论上，通过奴役怪兽可设计更多种“战斗前的战略”和“战斗中的动作”。

Q2.和PS3版《Folks Soul》连动的创意由来是什么？

本作是《Folks Soul-失去的传承》的续作，第二作和第一作中的怪兽稍有不同，很多玩家也想知道怪兽间的属性相克，所以我们想尝试让PSP和PS3连动，所以希望大家都尝试一下这个连动系统。

Q3.游戏有什么隐藏要素吗？

游戏中有一种被称为“莫尔斯”的东西存在，实际上与游戏没有什么直接关系，但是隐含着很有趣的“里设定”（笑），暂时只能透露到这里，请大家打通游戏之后去寻找“莫尔斯”的作用吧！

和朋友通讯对战

本作支持通信对战，玩家可以和自己的好友进入同一座迷宫，看谁最先过关。并且游戏中还加入了怪兽交易系统。还可以选择自己的强大怪兽放到对手的迷宫中。



一可以向敌人的迷宫中输送自己的怪兽，送什么样的怪兽好呢？

和PS3版《Folks Soul》连动！

可以和PS3平台上登场的《Folks Soul-失去的传承》进行通信交换道具,还会出现新的任务！还有怪兽交换等诱人系统。得到游戏中没有的特殊怪兽制作武器。

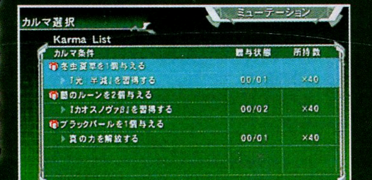


个性化的怪兽养成系统

这里将向大家介绍几个吸引人的亮点，怪兽的能力解放及成长，利用道具附加能力，还有和《女神转生》中相似的武器融合系统。利用怪兽游戏乐趣更加丰富，当然主人公捷也可以利用一些附件进行强化。

武器融合

本作中将登场的武器有剑、枪、锤等,可使用的武器多种多样,尽情享受多彩的战斗快感吧！本作中还可以把怪兽和武器融合到一起,制造出拥有怪兽能力的新武器！





通过完成任务可以得到道具和经验值,让怪兽学习攻击、恢复、辅助等技能。

能力强化

利用道具可以制作出个性化的怪兽作为宠物。加上“毒”、“睡眠”等特殊效果的攻击，和自己喜爱的怪兽一同作战吧！

李军	同是天涯游戏（掌机）人，相逢何必曾相识，大家把QQ和电话都留下吧。（某编“这也是我想说的。）
读者资料	男，19岁，河北省保定市北唐小区1号楼3单元404室，071000，QQ496617275

第二部从学校开始

关于《符文工房2》的新系统“学校”我们在前一期已经介绍过了，本次将要介绍更多主人公的情报，不要错过制作人桥本先生的解说哦！

NDS	Marvelous Entertainment	2008年1月3日
	MIX SIM	1人/5040日元
	符文工房2	容量未知

Rune Factory 2 ルーンファクトリー2



饲育小屋

可以饲养照料各种怪兽！

在学校的饲育小屋可以饲养怪兽，在这里应该可以学到如何挤牛奶和修剪怪兽的毛发方法吧。

↑饲育小屋前的阿尔斯。寒冬也按时来照顾怪兽们。

←像奶牛一样的怪兽子。难道就用干草和刷来照料它吗？

→女孩子间的秘密对话？似乎稍微年长的卡伦也很要强地答应下来。

学校

在卡尔建造的学校中学习各种知识

公开艾莉儿和阿尔斯的新插图！

在第一部的主人公“卡尔”建造的学校中学习各种知识，这些知识有料理的烹调法，照顾家畜的方法等，全是牧场生活所必须知道的。来学校上课可以帮助不习惯经营牧场的小主人公顺利过关。

接下来，烹调法的课程开始了！

艾莉儿

要强的不服输的女孩子

① 记录烹调法

↑这位叫玛娜的女孩是老师？看起来确实是很可靠的老师呢。

亲手充实笔记

检查下画面写有的材料，在需要的材料前面划“✓”。如果不注意听讲就会写错了。

廖言杰	买了新的《动新》（58期），买了新的《电软》（2008.1），却不见新的《掌机迷》，唉！小城市的悲哀啊……
读者资料	男，16岁，广西桂平市浔州高中079班，537200，QQ403426279

充满了生活中的乐趣!

和朋友一起上课开心地玩吧!

在学校除了上课还可以和前辈们快乐地交流,和年纪相近的他(她)搞好关系,就会发生恋爱或者其他各种事件。



↑对人类一直是冷淡态度的精灵欧鲁法斯，和他也能成为朋友吗?



→玛娜是不是为了某人而成为老师的呢? 也许能看到她不为人知的一面。



↑卡伦鼓励比自己稍微年幼的阿尔斯，确实是位和蔼可亲的好姐姐啊。

↓结束了一天的工作,很快入睡的阿尔斯。努力过头了,表现出他认真的性格。

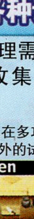




在多功能教室进行各种试验

制作料理需要多功能教室，收集木材建造教室。

↓据玛娜老师说,在多功能教室还能做除了料理以外的试验。



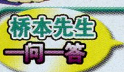




大家所熟悉的桥本先生除了《符文2》还曾担当过很多游戏的制作人。

《符文工房2》制作人 桥本先生

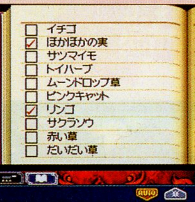
桥本先生一问一答



玛娜为何成为老师

卡尔努力去建造学校，也许看在眼里的玛娜希望自己能帮上卡尔一些什么吧，所以在第二部中玛娜终于得偿所愿成为孩子们的老师，为了扩展小镇居民的知识而努力着。

② 选择烹调法

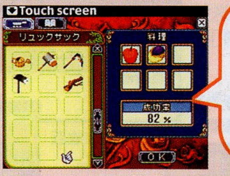


名前	スキル
焼きりんご の作り方	2
コーンフレーク の作り方	5
コーンフレーク の作り方	5
コーンフレーク の作り方	5
フライドポテト の作り方	7
フレンチトースト の作り方	9
フレンチトースト の作り方	9

料理需要技能点

料理烹调法后面的技能点表示的数字越高这个料理的制作难度越大。

③ 调理收集的材料



还有必要的道具

制作料理的时候首先需要材料，其次必不可少的就是调理道具了。

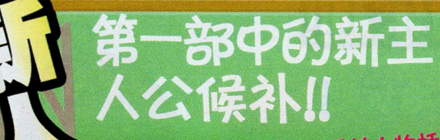


之后……

料理完成!

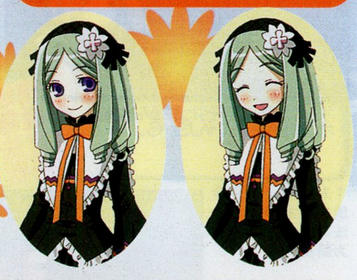


新人物



在本作中已经证实了有占卜师埃里希尔、混血妖精赛西里尔、大小姐罗泽林多、商人尤尔等全部6位可爱小姑娘主人公，加上本次经过证实的女主人公朱丽叶一共7人，你想和哪位小姑娘结婚呢？

茱莉亚的表情插图





↑说话总是以“对吧”结尾，好像是小镇中很受欢迎的女孩。是不是觉得她很可爱呢？

蛋糕虽然很好吃，但是吃多了也会变胖对吧？啊、欢迎光临！

桥本先生一问一答　主人公朱丽叶的人设

一提朱丽叶这个名字大家肯定就觉得她是一位对任何人都很温柔的少女，详细情况希望大家到游戏中去体会，也许只有阿尔斯才能打开的她的心扉，和她结婚之后也许就能揭开这些秘密。

温柔大方的小镇偶像 朱丽叶

在大家的心中是小镇偶像，经营着露天温泉屋。身着可爱女仆装，卷卷的头发，确实是小镇的偶像呢，这样的美貌是多亏了泡温泉吗？



←总是很担心卡尔的朱丽叶。虽然对大家都很温柔，但是对卡尔好像有些特别的什么。

大家聚集在小镇举行收获节!

阿尔瓦那镇每年都会举行收获节，就是用收获的作物表达感谢的节日，可以用各种各样的东西制作礼物送给他人，送给异性主人公就能和他们搞好关系哦。



把作物当成礼物增加恋爱度

↓镇长亲自向玩家介绍收获节。

ブライ
今日は収穫祭だよカイル君。
我々がいつも口にしている物への、
感謝の気持ちを忘れないことは
とてもよいことだよ。

↓可以把食物作为礼物送给肚饿的玛娜。

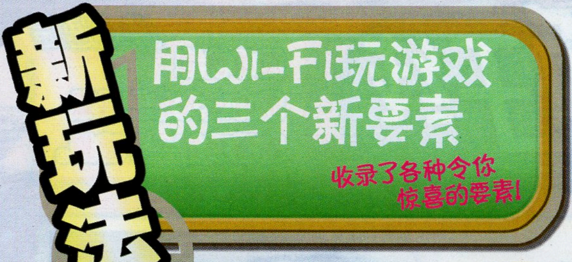


↑来参加收获节的尤尔。

→把蔬菜当作礼物送给尤尔，看起来她很高兴呢。



新玩法



玩《符文工房2》使用Wi-Fi或者无线通信可以和朋友们交换道具或者一起玩迷你游戏。如果使用Wi-Fi就可以和很遥远的朋友一起进行游戏，还可以利用交换道具功能进行物品的买卖。

冒险就像散步样开心!

道具交换

和朋友一起进行游戏!



遇到合得来的宠物会发生什么?

虽然不能生下来小宝宝但是可以成为非常要好的朋友，这对宠物的主人来说也是很高兴的事情。玩家可以和卡尔、阿尔斯、艾莉儿生活的小镇伙伴们进行沟通，怪兽也可以和怪兽进行沟通，就像遛狗一样，和朋友的狗打招呼。

↑交换道具功能让大家更快收集齐所有奇珍异宝。

怪兽作宠物

寻找合得来的伙伴一起探险吧!!



↑玩家在地下城有宠物陪伴着，遇到其他好友时头上会出现笑脸，表示两人的宠物很合得来，一起开心地进行冒险吧!

拥有钓鱼竿后就可以钓鱼喽!

入手钓鱼竿后就可以在各种有水的场所进行钓鱼了，钓上来的鱼可以吃也可以卖，还可以当作礼物送给他人。

注意观察鱼漂哦!

↑把握好鱼漂沉下去的瞬间提起钓鱼竿。



可以钓上各种各样的怪鱼



←有的时候还会钓上来垃圾……

桥本先生一问一答

为何加入大富翁类游戏?

大富翁类型游戏一直在全世界都很受欢迎，被认为是最能和朋友亲人一起快乐地进行的游戏，所以我们也希望大家能在本作中体验到大富翁游戏所带来的快乐。

玩“大富翁”游戏吧!

最多可以四人同时进行游戏!!

↑简单的游戏规则，掷骰子向前走格。

↑地面上画着各种作物的格子，有蔬菜和雪人等有趣图案。

←站在蔬菜格子上就能得到种子。看来不用去花钱买种子喽!

↓终于到达终点了!到底会得到什么样的奖品呢?



胡正光	祝小编天天中奖（还是500万的!），天天捡钱包，这样就会送我们每人一台掌机了。
读者资料	男，17岁，江西省南昌市东湖区朱家湖住宅区8栋1单元401室，330006，QQ352640821

游戏新手线

游戏速递

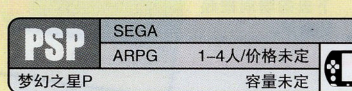
简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。



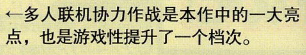


《梦幻之星》在MD时代就是名声响亮的RPG作品，特别是《梦幻之星4》，堪称系列中最高作品，这个系列也非常受玩家的喜爱。在数隔多年后，SEGA在DC上推出了《梦幻之星》系列的后续作品《梦幻之星ONLINE》，这也是《梦幻之星》系列中第一个3D化的作品。后来按照这种模式开发了PS2和XBOX360的《梦幻之星 宇宙》。本作是《梦幻之星》系列首次登陆掌机的作品，由Alfa System开发，并且支持多人联机协力作战。本作以《梦幻之星 宇宙》的世界观和系统为基础。









↑借助PSP的机能，游戏的画面显得非常华丽，BOSS出场的画面也是非常震撼的。

←多人联机协力作战是本作中的一大亮点，也是游戏性提升了一个档次。









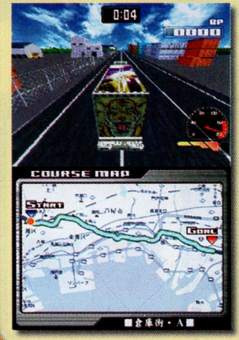
藤玺	我也是高三学生，为什么不能中奖啊！（真和这个没关系……）
读者资料	男，18岁，四川省内江市市中区壕子路



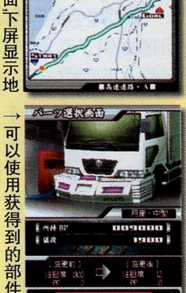
NDS	SPIKE	2008年3月
	RAC	1-2人/价格未定
爆走卡车传说BLACK		容量未定

1998年《爆走卡车传说》系列第一作诞生，2007年《爆走卡车传说 BLACK》正式公布。这一作是作为系列10周年纪念在2008年3月预定发售的。这个系列的特点是驾驶卡车和对手进行竞速，游戏中玩家可以对自己的卡车进行各种改造。本作中加入的新系统有点类似《火爆飙车》，竞速时能对对手的卡车进行破坏。此外，因为要对应NDS的机能，在下屏画面还有需要触笔操作的系统。本作还可以支持1-2人无线联机对战，用自己改造的卡车一决高下吧！









→上屏显示行驶画面下屏显示地图画面，虽然平时用到的不多但还是十分方便。

→可以使用获得的部件对卡车进行改造，卡车的能力会有所提升。



PSP	SCE	发售日未定
	ACT	1-4人/价格未定
捉猴 PIPO猴战记		容量未定

继PSP上一作之后，这次的捉猴仍然是操纵猴子战斗。本作的故事发生在托奇西卡王国，王国的主人却是一个白痴王子。国王担心王子的将来，所以命令王子到外界进行修行，但王子对这些即将发生的危险一点感觉都没有。在修行的途中，王子看到了3个巨大石像，传说中这些石像会让王国陷入恐怖，所以被封印起来了。但白痴王子出于好奇将这些封印解开了。

本作仍然沿袭了系列作品搞笑的风格，不光在里面有冒险故事，还有各种各样的小游戏。系统方面也有了经验成长、武器强化等，游戏气氛十分轻松，喜欢的玩家不要错过。



←地图场景十分壮观，看来这次非常用心了。



→《捉猴》系列的搞笑风格在本作中也有体现，一定会让你忍俊不禁的。



→除了平时过关的模式外，小游戏模式似乎更加吸引人，用来休闲不错。

NDS	TAKARATOMY	2008年2月14日
	AVG	1人/价格未定
不死心男人的搭讪生活		容量未定

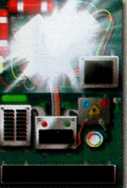


花言葉辞典

这个游戏可以说是一个对男人的恋爱辅导软件。以AVG游戏的形式来传授恋爱经验，并且能让你了解女孩的类型，学习交流方式，讨女孩欢心。游戏分白天和晚上两篇，游戏中有很多相关的小游戏，以及各种个性的游戏系统，能让你在轻松的环境下学习这些知识。

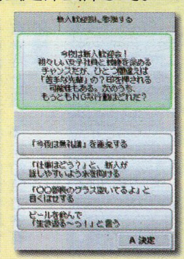
游戏中会给玩家进行虚拟约会，并且还提供了恋爱剧可供观看，让你能了解一下恋爱中的约会是什么样子的。

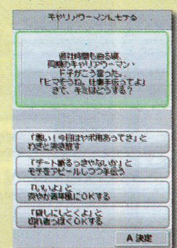
在脑鉴定中，会向你提一些问题，共分为日常生活、职场篇、约会篇等。都是一些比较切合实际的问题，能让你明白这种场合应该怎么处理。


↑恋爱剧中模拟了恋爱的场景，哎……还没经验的人好好学学吧。

↓这游戏在2月14日发售，一定是别有用心。


非常口

EXIT DS

NDS	TAITO	2008年1月24日
	ACT	1人/5040日元
紧急出口DS		容量未定





←上屏显示全局的地图，下屏显示游戏画面，并且还可以触笔操作。

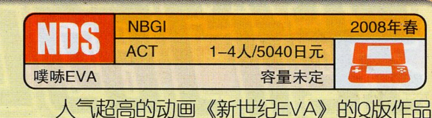


→这种游戏不需要强大的机能，放在NDS上也不会逊色PSP的。

《紧急出口》是2005年在PSP上推出的游戏，这款游戏突出的是创意。玩家需要操作“Mr.ESC”，帮助各种灾难现场中被困困的人们，在指定时间内达到指定地点。被困的人们因为存在着差异，行动方式也不相同，玩家需要找出最适合他们脱险的办法，来保证他们安全撤离。作为NDS版，考虑到触摸机能的应用，玩家可以使用触笔进行下指令操作。可以指挥多人向不同方向逃生，还可以直接使用触笔移动画面上的障碍物，操作起来也感觉十分简便。PSP版中共收录了100关，不知道这次NDS版中会不会超出这个数字。这款游戏还是非常值得我们期待的。







人气超高的动画《新世纪EVA》的Q版作品“PUCHI EVA”将在DS平台上一游戏的形式出现！“PUCHI EVA”以前曾经在4格漫画连载，也推出过电影。游戏的舞台是第3新东京市立学园，在本作中，玩家将玩到以学园生活为题材的许多迷你游戏。游戏的基本操作很简单，只要触摸画面内注意到的场所，在上面画圈即可。担当游戏开发工作的，是负责名作《高机动幻想》制作的芝村裕吏。游戏的方式简单到谁都可以玩，喜欢这个系列的玩家不可错过！



↓游戏中的造型全部都是Q版，情结也非常爆笑，相信会很有意思。









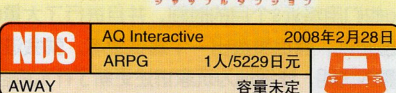


←争夺蛋糕大作战，那个……第三张图的初号机太恐怖了……

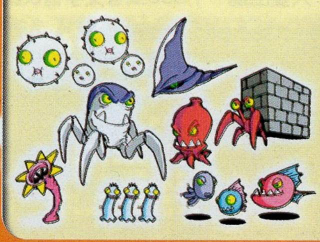




←上下通屏迷宫，战斗方式将会是什么样的呢？



之前AQ Interactive宣布过这款作品，不过当时副标题为《被带走的人们》，类型是RPG。这次游戏类型变成了ARPG，发售日也延期到2008年2月28日。这款作品制作阵容非常华丽，剧本是由最终幻想之父坂口博信先生担任，人设则是大岛直人，音乐是著名的植松伸夫。开发商是artoon，担任过《耀西的万有引力》开发。







我们的中文游戏 我们的2007

在2007年的岁末
我们用最热情的掌声和笑容
感谢那些无私奉献的人们

文责/猴子、菜团

时光如水，生命如歌，2007年马上就要和大家说再见了。在这一年里，大家都玩了些什么游戏？有没有自己觉得很不错的作品？有什么游戏让你玩过之后忘不掉呢？想必大家都有自己的体会。说到玩游戏，现在许多游戏的精彩程度远远超过了人们的想象，但是唯一的遗憾就是语言的障碍。毕竟我们大部分人不是外国语学校里的高才生，何况游戏里许多东西也不是你学了几本外语的教科书就能理解明白的。在这个时候，一个特殊的群体——汉化小组的出现，为众多玩家解决了燃眉之急。游戏汉化作为在中国普及游戏的必要途径，从FC时代算起到现在已经有10多年的历史了。在计算机与网络迅速普及的今天，游戏的中文化工作也从当初的D商一统天下变成了今天各路人马同台登场、群策群力的局面。身处各地的汉化小组的朋友们，依靠着自己掌握的破解和翻译的能力，将许多游戏都进行了中文化。这些游戏中有许多是新近发售的大作，中国的玩家们在这样特殊的环境里,能够享受到由同胞翻译的作品,真算得上世界上最幸运的玩家了。而许多小组的奉献精神，也是为我们所赞赏的。中国有句俗话说得好，喝水不忘挖井人，除了开发游戏的海外公司之外，将这些游戏成功实现中文化的朋友们，也应该永远被支持中文游戏的玩家们所牢记。除了汉化游戏的小组之外，在掌机这个平台上，开发自制软件造福于民的默默无闻的高手们，也为我们的PSP和NDSL成为多功能娱乐平台做出了不可磨灭的贡献。

今天我们利用这个机会，为2007年发表的中文游戏以及优秀自制软件进行了一次综合评比活动——虽然PG编辑部人轻言微，不能与年年颁发小金人的奥斯卡大大们相提并论，但是我们也希望通过这次活动，表达我们对于坚持在游戏制作本土化的民间战线上战斗着的勇士们的敬意。

怪物猎人2nd

年度最优秀汉化大奖

汉化小组	CG汉化组
汉化时间	2个月
汉化程度	完美简繁汉化版
主机平台	PSP

今年最优秀的动作游戏，非《怪物猎人2nd》莫属，那么本年度最佳的汉化游戏大奖也要给这款游戏，这款游戏是CG汉化小组进行汉化，CG汉化小组在技术实力上，并不属于任何汉化小组，而且他们以精益求精的品质要求着自己，CG汉化组在吸收了亿盟汉化组解散后的部分成员之后，实力大增，他们所汉化的第一个游戏就是结盟之后的尝试之作，家庭星空中文版，在放出这个作品之后立刻宣布CG汉化组结成。汉化怪物猎人2nd他们用将近3个月的时间，并且进行了大量的内部测试，而且每放出一个测试版本，就会进行大量的说明，详细地为玩家讲述更新了什么内容，并且还有什么未完成等等……对于他们来说怪物猎人2nd的汉化没有完美只有更完美，他们不断地更新补丁，只要出现一个BUG或者文字错误就



李思	虽然是一名高三学生，但是掌机仍然是我课余的唯一乐趣！（猴子：我高三也是这么过来的……）
读者资料	男，18岁，吉林省长春市光机所宿舍3区5栋1门502号，130000



会进行修正，真的非常认真负责，怪物猎人汉化时遇到最为让人头痛的问题，就是对于各种怪物的叫法以及武器和道具的名称，所以CG汉化组在他们的论坛开始召集各种译名的翻译，并且让网友们投票选出最优秀的译名，就是这样的行动慢慢地造就了一个伟大汉化作品的诞生。随着他们不断地更新慢慢地版本逐渐升级到4.0版，在最终4.0版本中他们对文本进行了全面的排版，而且还进行了最大可能的美化，不过错别字的现象仍然还会出现，因为这主要是由于字库的原因，其次他们对怪物列表说明、情报日志、道具以及武器装备说明进行了重新润色，使得文字在阅读起来显得更为通顺，随着最终版本的放出，《怪物猎人2nd》也走向了最终完美，所以今年的年度最优秀游戏大奖CG汉化小组的《怪物猎人2nd》当之无愧。

最终幻想7核心危机

年度最速优秀汉化奖

汉化小组	CG汉化组
汉化时间	14天
汉化程度	完美汉化版
主机平台	PSP



《最终幻想7核心危机》是FF7系列周年纪念4部作品中推出最晚的一部，也是唯一在掌机上的作品（只在日本手机上推出的BC不算）。游戏填补了FF7中一些关于过去的空白，玩家们通过这个游戏了解到扎克斯这个角色，以及神罗公司内部的许多秘密。杰诺瓦的来历，萨非罗斯的身世，软弱而不起眼的克劳德，拥有超强战斗实力的安吉卢和杰内西斯，对扎克斯抱有好感的西丝奈，以及成为卖花姑娘之前的爱丽丝。这些人之间的恩怨纠葛，都与星球的命运紧密相连。这部作品推出之后得到的反响超过了预期效果，国内许多玩家都希望能够玩到中文的版本。只过了半个月，汉化的版本就推出了。在2007年国庆节到来时，CG汉化组为大家献上了《最终幻想7：危机核心》汉化测试版。汉化工作从9月16日开始，汉化工作首先考验的是技术，CG的成员们出色地完成了破解、字库的扩容和文本导出，给了此次汉化的先行条件，美工们也积极的完成了工作。这次投入的翻译人数为历届最多的一次，共有30余名翻译先后投入到汉化工作中，所以在翻译的速度上有了很好的保证，但因为游戏中大量的文本重复、分散



以及翻译之间风格的不同，也为润色带来了不小的麻烦，初版的翻译文本问题还是很多的。在最后的一周里，依靠汉化组各位的努力，这个汉化版终于在10月1日的凌晨诞生。CG汉化组在发布该汉化版的时候说：“感谢我们的技术人员、翻译人员、润色人员、美工人员、BT及空间提供人员以及协助我们汉化工作的朋友以及一直支持我们的玩家们，也许汉化中的心血和困难大家并不能体会得到，但是只要大家能喜爱、支持我们的汉化工作，那就是我们汉化人员最大的幸福。”这一次FF7CC的汉化在速度和质量上都做到了精益求精，对于喜欢这个游戏的玩家来说，这不啻为一个天降福音，所有喜欢FF7CC并且希望对剧情深入了解的玩家们都应该对CG汉化组的努力有所感谢。



张天鹏	边角栏已经缩水到每期只登两条了……（猴子：谁说的？！）
读者资料	男，15岁，天津市津南区咸水沽镇秦庄子6区33号，300350

逆转裁判4

汉化小组	逆转ACE
汉化时间	2个月
汉化程度	完美简繁汉化版
汉化素质	优秀
主机平台	NDS





《逆转裁判》系列一直是掌机平台上文字冒险类游戏中最受欢迎的。这个系列从第一次登场的时候就以新颖的游戏形式和幽默生动的语言吸引了许多人的注意。自从这个游戏中文化以来，国内喜欢逆转系列的玩家数量顿时猛增。在连续创造了系列三部曲的辉煌之后，《逆转裁判4》作为NDS平台上的第一部正统续作在发售之前一年就吸引了多方关注。游戏推出之后，汉化工作提上日程是大家预料之中的事情。承接这一重担的仍然是国内逆转裁判第一FANS站逆转ACE的各位成员们。由于当时《复苏的逆转》的翻译工作还没有完成，所以参与这次《逆转裁判4》文本翻译工作的多是以前不被大家熟悉的新加入的朋友们。这些年轻人中有的身在海外，有的已经参加工作，小组成员中有不少都还是女性玩家。这些人们有自己的工作和生活，但是在游戏推出之后的3个月里，他（她）们将自己的精力大部分都



投入到了翻译工作中。与其他游戏不同，主要以文字构成的《逆转裁判4》的文本量大，对翻译的要求高，许多词汇都是在课本里找不到的。为了不使游戏的魅力减弱，翻译者在翻译的同时还要注意语言的使用，突出每一个角色的性格。而负责文本整理和润色和游戏的破解、导入、调试和DEBUG的成员们也付出了同样的辛勤劳动。正是因为这些劳动者的存在，我们才能在今年的夏天玩到《逆转裁判4》的完美汉化版。这次的汉化工作的确体现了“逆转ACE”作为国内第一逆转FANS站对这个游戏的爱，作为喜欢《逆转裁判》的玩家，广大逆转FANS应该为拥有这样的汉化小组而欢呼。

逆转裁判 复苏的逆转

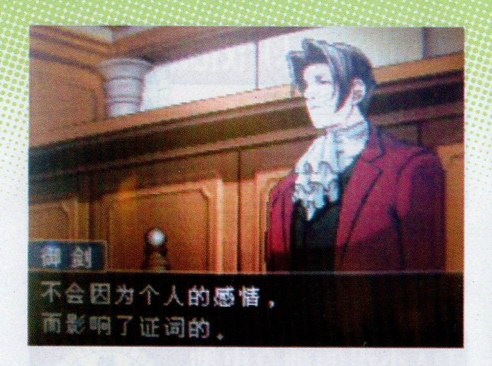
汉化小组	jpgmfan（前3章）、逆转ACE（4、5章）
汉化时间	1年半（从GBA版1代算起则是6年）
汉化程度	全文本汉化版

年度汉化成就大奖

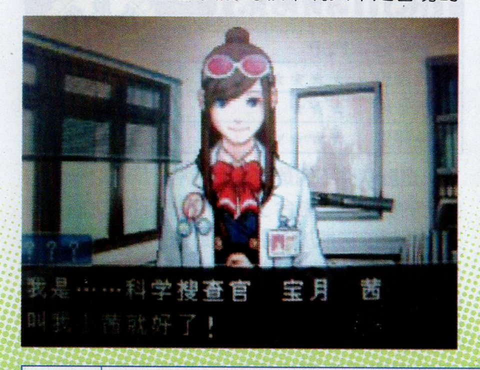


我们的评奖毕竟不像奥斯卡一样有小金人送，也做不了“终身成就奖”这样沉重的奖项。但是年度成就奖还是要有的。今年的成就奖还是《逆转裁判》。不要以为这是一奖多发，我们说的可是《复苏的逆转》哦。这个游戏的年代说起来可比较长久了。在2001年的时候，GBA上的《逆转裁判》一炮而红，使成步堂龙一的名字深刻地印在了逆转FANS的心中。而从事《逆转裁判》翻译的第一人jpgmfan前辈的名字也是我们不能忘怀的。这位程序员出身的逆转裁判爱好者在业余时间将《逆转裁判》的文本导出之后进行了翻译和游戏汉化。这位能够同时完成破解、翻译、汉

杨川	最近论坛变得冷清了，同志们应该加把劲。
读者资料	男，20岁，西安市朱宏路北段长安大学渭水校区552号信箱，710021



化工作的人真可以说得上是游戏汉化者中的奇人了。但是jpgmfan从不以汉化界人士自居，并且坚持用模拟器整合版的形式放出汉化的版本。这样的行为是为了保护他的创作以及游戏的版权不被D商侵害和利用，这样做也是理所应当的。但是伴随着D版和P2P产生的一个特殊群体——Lamer（指平时不劳而获，得不到ROM就不罢休的人），对jpgmfan保护游戏版权和自己劳动成果的行为进行了数不清的诋毁谩骂，这些口水攻击并未使jpgmfan屈服，他依然坚持推出整合版，将游戏汉化到第3章。后来有好事者将其ROM从整合版里分离出来并且传到了网上，这使得jpgmfan十分震怒，他在痛定思痛之后决定停止在公开场合发布游戏汉化版，缺乏最后一章的《逆转裁判》汉化版成了一个遗憾。但是梦想是希望的源泉，逆转ACE从jpgmfan手中接过了游戏汉化的重担，在2004年底成功地汉化了第4章，并且将全4章整合在一起，推出了完全汉化版。到2005年，当CAPCOM在NDS上制作《复苏的逆转》之后，刚刚完成《逆转裁判3》汉化不到4个月的ACE小组又全力投入了《复苏的逆转》的汉化工作中。虽然《复苏的逆转》只比GBA版多了一章，但是这一章的长度堪逆转史上最长的一篇，要把完成它的翻译以及整合以前的版本确实不是容易的



事情。最初与逆转ACE一起翻译的联合汉化小组由于种种原因最终解散，使游戏的汉化工作遭到了很大的挫折。有的人甚至认为ACE已经不能完成这项工作了。但是在nakazawa、血花等人的努力下，逆转ACE小组最终还是战胜了巨大的压力，在《逆转裁判4》与《复苏的逆转》同时开工的情况下完成了文本的翻译工作，并且在《逆转裁判4》推出后不久就推出了《复苏的逆转》。这部作品的诞生可以说凝聚了几批人劳动的心血，无论是jpgmfan前辈，还是逆转ACE小组的众人，都值得为这个游戏得到一份成就大奖。

神游马力欧DS

本土化游戏 鼓励奖

汉化小组	神游科技
汉化时间	2年
汉化程度	正式行货版



说到这一年在国内真正推出的行货中文软件，代理任天堂的神游科技应该说是首当其冲的。《神游马力欧DS》是iQue在今年推出的IDS行货软件，作为当初NDS首发的游戏，神游版的推出在时间上确实晚了一些。但是作为马力欧系列在DS上的第一部作品，它的出现还是值得鼓励的。毕竟神游是目前在中国大陆地区任天堂指定的唯一代理商，它推出的游戏值得任天堂粉丝们收藏一份作为纪念。目前神游代理的DS软件依旧是以任天堂第一方推出的游戏为主，今年推出的游戏依旧很少。根据神游官方网站的介绍，目前在制作计划中的游戏还有《大合奏 兄弟乐队》和《任天狗狗》等数部作品。目前神游的IDSL主机已经成为玩家们购机的首选，大家在支持行货主机的同时，还要多多支持正版的行货游戏才对。不过作

为玩家，我们也希望神游今后游戏的汉化速度能够加快一些。



最终幻想水晶编年史

汉化小组	BUS汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	完美汉化版
主机平台	NDS

赛尔达传说 幻影沙漏

汉化小组	BUS汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	完美汉化版
主机平台	NDS

优秀汉化游戏 提名奖

英雄传说3白发魔女

汉化小组	CG汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	CH5汉化版
主机平台	PSP

优秀汉化游戏 提名奖

新纪幻想·圣魔战记

汉化小组	CG汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	全卡片汉化版
主机平台	PSP

优秀汉化游戏 提名奖

大航海时代IV新的航路

汉化小组	CG汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	完美汉化版
主机平台	PSP

优秀汉化游戏 提名奖

最终幻想战略版·狮子战争

汉化小组	CG汉化组/天幻汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	完美汉化版
主机平台	PSP

优秀汉化游戏 提名奖

中华雀士·天和牌娘Remix

汉化小组	CG汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	全卡片汉化版

优秀汉化游戏 提名奖

游戏王GX2全卡片汉化版

汉化小组	CG汉化组
汉化时间	1个月
汉化程度	全卡片汉化版
主机平台	PSP

优秀汉化游戏 提名奖

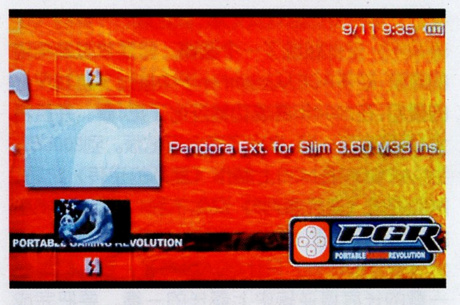
今年获得优秀软件大奖的自制软件一共有三名，分别是“神奇电池”、IRSHELL3.81和RemoteJoy4iRSPSP。

DA小组的神奇电池

主机平台	PSP
功能评价	★★★★★
上手难度	★★★
软件评价	★★★★

年度最优秀 软件 大奖No.1

软件大奖第一的位置非它莫属，为什么？就因为它叫做“神奇电池”？神奇电池的功能已经不需要我在这里详细说明，如今凡是拥有PSP的人都会知道这个名叫“神奇电池”的东西可以让你的PSP起死回生，同时还能够将官方版本的PSP完美降级！简单容易的操作和它强大的功能，使它成为了当之无愧的王者！2007年它的出现给所有的PSP带来了新生，它是PSP的救世主！



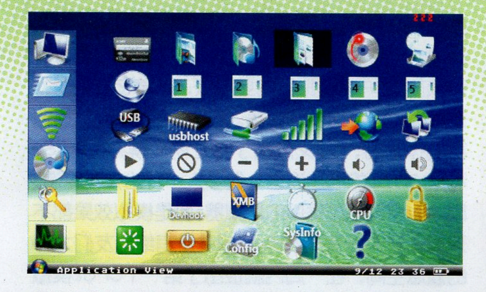
IRSHELL3.81

主机平台	PSP
功能评价	★★★★★
上手难度	★★★
软件评价	★★★★

年度最优秀 软件 大奖No.2

这款软件不愧是PSP上的常住软件之一，虽然它的功能只是融合了一些自制软件的优点，但是它能够成功地加以融合并且创立出自己独特的优点正是这款软件的特点之一，早在1.5刚刚被破解的时候，这款软件就已经出现了，当时它所支持的功能只有简单的几个而已，不过它却是第一

陈斌星	天下玩友是一家，祝所有玩家天天快乐，天天都有掌机玩。
读者资料	男，19岁，四川绵阳艺术学院机场东路83号，621000



个能够让玩家通过wifi与电脑进行连接，可以直接通过irshell观看电影，或者直接来玩储存在硬盘上的游戏。所以有了这款软件之后很多玩家都可以通过wifi躺在床上或者是其它地点，抛弃棒子容量问题，进行自己想要进行的事情，海量硬盘的存储可要比PSP的记忆棒容量大得多！毕竟在1.5破解最初的时候，PSP的记忆棒容量最大也只有2个G，而且当时售价还比较昂贵，许多玩家都是1G或者512M的记忆棒勉强的进行着游戏。Irshell正是给了那些想玩大容量游戏的玩家一个机会。除此之外，Irshell另外一个受人喜欢的功能就是能够跳过PSP每次进入游戏时的LOGO画面，众多玩家在每次进入PSP程序或者是游戏的时候，都会出现一个带有PSP的logo，如果你只是使用PSP进行1——2款游戏的话，那么你可以完全忽略这个需要等待2秒钟的LOGO，但是如果你是一个经常切换游戏的人，这个功能就对你很实用了，开机后进入Irshell在里面选择你需要的自制软件，之后就会直接进入软件界面就不会看到开机后的Logo了，小菜我当时使用Irshell就是为了它这个功能，随着PSP版本的逐渐更新、破解Irshell的功能也是越来越多，到目前为止Irshell融合了更多的功能，由DA出品的RemoteJoy4iRSPSP视频输出软件就被它融合在里面，而且驱动程序和一些设置也可以在里面自行更换，不用再为了一个软件重新安装驱动程序了，PSP的模拟器内核也直接被加载，可以这么说拥有这款软件你就可以抛弃许多其它的软件。到今天irshell已经更新到了3.



81.1，这个版本再次对一些BUG进行修正，由于3.72以后支持了多盘的PS模拟器，所以Irshell再次更新就将其收录。这款软件当之无愧地成为了本年内最优秀的软件！

RemoteJoy4iRSPSP

年度最优秀软件大奖No.3

主机平台	PSP
功能评价	★★
上手难度	★★★
软件评价	★★★

还在为PSP只能够在小屏幕上进行游戏而发愁吗？现在你不用着急了，这款名叫RemoteJoy4iRSPSP的软件能够帮你解决这个问题，它的功能就是能够将PSP的游戏画面通过USB数据线转移到PC屏幕上，你所需要拥有的只是一根PSP数据线和一台带有USB接口的PC机而已。安装好P C端和PSP端的驱动程序后，只需要将数据线连接到PSP和PC上就可以把PSP的画面移到PC上了，这个软件最开始问题很多，比如说遇到一进入游戏就读取存档的游戏时就会死机，对一些游戏支持度不好，退出游戏的时候只能关机等BUG，不过这些BUG仍然不能够阻止这款软件的热门程度。很多玩家都在使用它来录制一些自己的游戏录像并将其发送到网上；这款软件出现之后连续进行更新，解决了一系列的问题，不过仍有一些解决不了的难题那就是退出游戏的时候死机。就凭它的这个功能上榜当之无愧！



Reno Studio 1.0

国人自制优秀软件大奖

主机平台	NDS
功能评价	★★★★
上手难度	★★
软件评价	★★★★

掌机上的文本阅读软件是自制软件中最受欢迎的一种。通过它，玩家们可以在自己的游戏机上阅读文字，将自己喜欢的小说或者其他文件拷



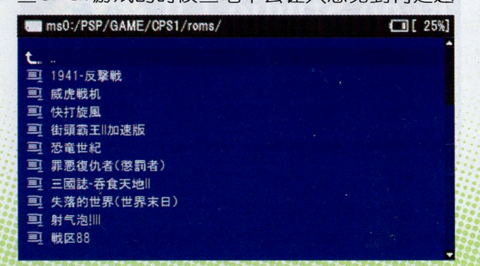
贝到卡中，在乘车或者其他不方便看书的时候观看。GBA的Readboy是此类程序的先驱，到了NDS时代，该类型软件的开发也在顺利进行。由NDSBBS的willreno开发的Reno Studio1.0综合了文字处理和绘图的功能。该软件包含Reno Memo和Reno Draw两部分，前者支持中文输入，可以新建文件，保存到存储卡，支持TXT、ASM、CHT等格式，中英文输入法支持手写。后者有便条纸画板，支持画笔颜色，可以使用各种特殊效果。玩家可以把自己画下的图像保存成256×192的BMP格式文件。Reno Studio 1.0是一款上手简单功能强大的软件，凝结了开发人员的无数心血，值得大家尝试。

CPS1、CPS2、NEOGEO模拟器

年度模拟贡献奖

主机平台	PSP
模拟程度	完美

对街机有爱的玩家，相信一定会对CAPCOM早期所推出的街机游戏印象深刻，《凯迪拉克与恐龙》、《名将》、《失落的世界》、《奇迹三合一》、《1942》系列、《快打旋风》以及《街头霸王》系列等等作品，好游戏实在是数不胜数，去年1月份一个名叫NJ的日本程序员开始进行PSP版CPS1模拟器的制作，最初的测试版本就十分让人期待，运行一些CPS1游戏的时候丝毫不会让人感觉到有延迟



感，除了一些特别的游戏只需要关闭卷轴画面之外，剩下的都十分完美。在接下来的几天内，NJ连续放出CPS1模拟器的更新版，随着它的更新，这款模拟器越发变得完美。在进行完CPS1的模拟器制作之后，NJ又放出了其它两个模拟器CPS2和NEOGEO的制作消息，很多人一开始并不相信，因为以前也出过类似的模拟器，但是模拟效果都不理想，让人没有想到的是NJ并没有给网友们太多的遐想空间，在一周内就放出了第一个CPS2模拟器的测试版，与CPS1所不同的是，由于CPS2基板性能的提升，所以导致ROM容量变大，rom容量超出PSP内存本身的容量后，就会变得很难加载，CPS1的rom容量很小，每个都不超过5M，所以对于拥有32M内存来说的PSP就变得很轻松，但是CPS2的游戏rom每一个解压缩后都在60M以上，所以PSP模拟起来就十分困难，因此会有一些游戏在运行的时候出现拖慢和卡机的情况。



比如说在运行CPS2末期大作《漫画英雄VSCAPCOM》的时候就会出现很严重的卡机现象，虽然CPS2的游戏能够在PSP上运行了，但由于不能够完美模拟，所以很多玩家都对此表示遗憾。NJ在连续更新CPS2模拟器一个星期之后停止了他的疯狂更新，许多人都认为NJ放弃了，对于一个模拟器编程作者来说放弃是绝对不可能的事情，只要有一点可能性他们就会坚持不懈。果然在半个月后NJ终于更新了CPS2模拟器，在最新版本中NJ加入了虚拟内存转换技术，在运行游戏之前需要用专门的转换软件将其进行转换，在这个阶段出现了一个很麻烦的事情，那就是由于每个版本都有其所专门对应的转换软件，所以每当NJ更新一次模拟器的时候，玩家就需要使用专门的转换软件进行转换。虚拟内存转换的意思就是将CPS2的rom其中一部分打包成为一个虚拟内存文件，PSP内存首先在读取游戏的时候会在记忆棒中划分出一个内存读写区，将一些需要读取的rom

托雷	人生自古谁无死，留取丹心照PG 人固有一死，或死于吃饭，或死于游戏*食物中毒吧，笑）
读者资料	男，19岁，西安市，西安理工大学管理学院经营类062班

暂时放在读写区里，如果需要再直接调出，这样一来就彻底地搞定了CPS2rom容量太大的问题，新版本一放出立刻就解决了所有的卡机问题，连《漫画英雄VSCAPCOM》这种需要大量内存来运行的游戏也不卡了。这是一个全新的突破，可以说NJ将不可能变成了可能，他带给了PSP玩家又一次的惊喜。NEOGEO模拟器也是NJ制作的，NG平台上照样不缺一些经典的游戏，比如说大家耳熟能详的《拳皇》系列、《合金弹头系列》以及《侍魂》系列等著名的街机作品，NJ在制作这款模拟器的时候，采用了与CPS2相同的虚拟内存转换技术，同样将NEOGEO的游戏完美地搬到了PSP上，2007年新版PSP2000上市之后，由于可用内存增加到了64M（自制软件开发者的可用内存为51M），所以NJ再次出手更新自己的模拟器，到现在为止2.23版本的三款模拟器中CPS2模拟器已经实现了不需要转换就可以直接完美运行的目的，不过由于NEOGEO的rom文件较大所以仍然不能实现不转换进入游戏。NJ终于实现了自己的目的，那就是PSP平台上完美移植当时的那些经典！“模拟贡献奖”NJ的模拟器当之无愧！

MDCD模拟器

主机平台	PSP
模拟程度	完美

年度模拟贡献奖

拥有PSP的玩家自从模拟器在上面风靡之后，就恨不得希望每个模拟器都能够完美的移植到上面，以后只需要携带一台PSP就能够随时随地玩遍所有的游戏，这将是一件多么开心的事情啊！由SEGA公司推出的MD主机是当时在国内很火的游戏平台之一，上面诞生了无数的经典游戏，PSP上以前的MD模拟器名叫DGEA，它可以完美模拟一部分游戏，而且还支持两台PSP通过WIFI进行无线对战，不过让人遗憾的就是它并不能够完美模拟所有游戏，甚至包括MD主机上面的一些经典之作，直到今年11月份，一个名叫“PICODRIVE”的模拟器出现，终于解决了这个问题，他不但支持MD游戏而且还支持MDCD游戏，也就是说只要拥有这一个模拟器那么你就能够完美地玩遍所有MD游戏。这个模拟器是从韩国出品的掌机那里移植过来的。移植过来后，表现得非常完美，而且屏幕拉伸的比例规格很完美，实在是一个非常优秀的模拟器。



我们今天评出了这么多奖，实际上是为了给这些在游戏汉化和自制软件领域辛勤工作、无私奉献的人们一些精神上的支持。应该说，在目前国内游戏发展的大环境下，真正意义上的行货中文游戏任重道远，来日方长。在中文游戏的翻译、制作和销售完全步入正轨之前，民间汉化组织的努力使大家能够用自己的语言体会游戏的乐趣，他们的功劳是不应该被我们这些玩游戏的人忘记的。而玩家们的感谢和支持，也成为汉化小组努力工作的动力来源。自制软件的出现，使玩家们的主机有了更多用途，所有参与软件制作的人，都是造福玩家们的贡献者。新的一年马上就要到来了，我们衷心地祝愿所有从事游戏汉化和软件开发的劳动者们生活和工作一帆风顺，在今后为玩家们带来更多的乐趣。





《黄金罗盘》是世嘉公司根据儿童科幻小说《黑暗物质》改编的游戏作品。一直以来日系厂商的改编型游戏多是取材于动漫，而较少从电影入手。不过世嘉最近却对电影改编游戏情有独钟，继《铁人》和《异形》之后，其下一部电影授权游戏就是现在的这部《黄金罗盘》。本作的演员阵容可谓庞大，如妮可·基德曼、新任007丹尼尔·克莱格以及"邦德女郎"伊娃·格林等，电影已于今年11月16日公映。《黄金罗盘》原作是《黑暗物质三部曲》的第一部，灵感来自经典的文学作品《失乐园》。故事讲述莱拉为了拯救她最好的朋友罗杰而前往危险重重的极北之地，在那里她还将尽全力帮助其他被诱拐的孩子逃离成为邪恶科学家试验品的厄运。

PSP	SEGA	2007年12月4日
	ACT	1人/39.99美元
黄金罗盘		247KB

暗黑世界的物语等着你来改变!!

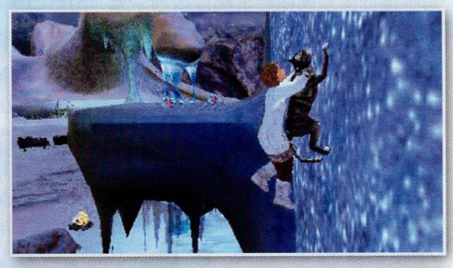
游戏简介

游戏的故事围绕着书中的主角展开，莱拉还有她会变身的恶魔朋友潘，以及穿着重装甲的北极熊都将齐齐登场。在游戏的一开始，莱拉骑着北极熊穿越过一片雪地荒原，途中还和群狼进行了战斗。北极熊的能力十分强悍，可以轻易地把敌人甩开。

莱拉也并不是没有用的角色，这要感谢她朋友潘的变身能力，她可以到达地图上任何一个步行去不了的地方。游戏的开发人员为潘设计了四种变身的方式——貂、鹰、野猫和树懒，他的变身能力主要用在游戏的平台冒险部分，而莱拉则可以轻松地借用潘的变身能力到达关卡里的指定地点。

尽管有的人可能会认为树懒和貂并没有什么用，但实际上每一种变身都有它独特的能力。比方说，变成树懒之后，莱拉可以挂在一些悬崖和柱子上；变成老鹰后，莱拉能获得二段跳的能力，在一些大的悬崖上，莱拉还可以通过滑翔安全地着陆到达新的区域；变成野猫的话，莱拉就能爬上任何难以跨越的障碍物。关卡中有很多谜题要靠活用变身的能力来完成。

游戏中的金色罗盘并不能用来导航，而是用来占卜预测真相用的。随着收集到越来越多的线索，罗盘上就会指示出更多的关卡。作为游戏的核心道具，黄金罗盘不仅是推动故事的重要物品，也同时给游戏提供了丰富的收集乐趣。罗盘周围





一共36个元素，每个元素都有三种含义。莱拉在解谜的时候经常要用到潘的貂形态记录这些罗盘元素，然后就可以按照提示揭开一个个不解之谜了，在主菜单的EXTRA选项里还有可以用罗盘拼出的作弊码。



关于原著

在这部超越以往类型的黑暗三部曲小说中，作者菲力普·普曼构思了一个与我们真实世界平行，但有着奇幻次元的世界。以血脉贲张的动作场面配上瑰丽的画面，创造了一个撼动人心的故事，在那个守护精灵、有翅膀的生物与平凡人生活在一起的世界中，没有实体且捉摸不定的“尘”拥有了可以统治宇宙的力量。《黑暗物质三部曲》——《黄金罗盘》、《奥秘匕首》、《琥珀望远镜》，呈现了善恶之间的永恒对抗，而这一切不过是回归到人类在伊甸园中最初的人性堕落。

在《黄金罗盘》中我们看到了年轻的莱拉，一个在牛津大学长大早熟的孤儿。莱拉的世界与我们也许相似，但是在她的宇宙中，有着陪伴着她的守护精灵，变化成动物的模样出现，而且每个精灵都有它自己的个性。故事一开始，莱拉还享受在她的小小世界里的简单乐趣：和同伴爬到学院的屋顶上，对着路过的老师学者吐梅子核，或是从市场中偷拿苹果等小的恶作剧。但自从她与她的守护精灵潘，阻止了一桩暗杀计划，并且不小心偷听到一个关于影子和自我意识的量子微粒——“尘”的核心秘密开始，她原本的快乐生活就被永远改变了。

莱拉和潘被卷入善恶对决的恐怖战争，带着可以回答任何问题的神奇罗盘，企图寻找着失踪的小孩们，并遇到了一位有着金色猴子守护精灵的神秘女人。他们的旅程来到了北极荒地，目的是向女巫及武装北极熊等寻求援助。

第二部《奥秘匕首》出现了足与莱拉匹配的另一位年轻小英雄——威尔，这个学习隐身术很长时间的12岁男孩，拥有着神秘的身世。他一方面必须带着精神不稳定的母亲躲避敌人的追逐，同时又要寻找失踪已久的亲生父亲。故事中威尔无意间逃到奇幻世界并遇见莱拉，两人联手展开另一段冒险之旅，一起寻找神秘之尘及威尔生父的秘密。威尔拥有一把神奇的奥秘匕首，它能切断任何东西，甚至是连结真实世界与魔界之间的空间。故事最高潮的情节是莱拉被俘虏了，但究竟是谁干的呢?

第三部《琥珀望远镜》，俘虏莱拉的人真面目被揭穿，但是他究竟是善是恶，或是以上皆非?威尔带着他的奥秘匕首，结交了两位会飞的同伴；同时，教会的两派势力斗争愈演愈烈，甚至策划了某个诡谲的毒计想要杀掉莱拉。“尘”之谜即将被解开，莱拉和威尔身负拯救世界的重大责任，必须深入没有光及希望的亡魂世界……





《黑暗物质三部曲》的这一系列故事主题围绕着勇气与人性，同时描写着两名年轻的英雄如何面对他们的命运，不管他们遇到多大的痛苦和困难，都会毫不畏缩去果敢面对，并最终瓦解幕后黑幕的冒险旅程。在本作的游戏里，虽说没有完全还原出原著的精彩之处，但对角色的心理表现和感情波动等方面下了不少可圈可点的着墨；此外，游戏特意添加的原创情节也自然地融会贯通进本作当中，令原著增色不少。唯一让人感到不满的地方可能就是背景音乐了，略显单调沉闷的节奏没有很好地烘托出原著阴暗的气氛，这大概是我没有去看电影的原因吧。总而言之，这三部小说中都充满了令人屏息的战争场面、感官上的丰富意象、抽丝剥茧的阴谋情节，以及壮丽堂皇的空间与细节，在缜密的、惊异的内容中层层堆叠了复杂元素，辅以辛辣的曲折经历，令人深深叹服。作者成功地在现今这个时代，创造出一部全新的、绚烂的奇幻杰作，隐含着关于古老道德辩论的探究，足以建构新时代的神话篇章。

B

陈研冰	马上就刑满释放了，这辈子于也不回高中了。
读者资料	男，19，吉林省长春市汽车产业开发区第六中学高三七班，130011

A ROBERT ZEMECKIS FILM

BEOWULF

NOVEMBER 16

这部电影是改编自英国撒克逊人的长篇史诗《贝奥武夫》。故事里面的主人公贝奥武夫是一个身体强健体魄惊人拥有无限战斗力的战士。在长篇史诗剧中，被赋予如此能力的人一般所给与的任务要么拯救世界，要么战斗不息！贝奥武夫在故事中将会遇到一个接着一个的强敌！

PSP	UBI	2007.12.06
	ACT	1人/29.99美元
贝奥武夫		521KB

这个题材也许能够创造出一部伟大的电影，但是它却不能够创造出一个优秀的游戏！

此长篇史诗在2007年被改编成为电影并且在11月份上映，由国际著名影星安东尼霍普金森和安吉丽娜朱莉主演，故事的剧本取材自上面提到的长篇史诗，但是电影由于被时间所限所以只能截取其中的一个小部分来进行演绎！电影所取材的部分正是长篇史诗中比较有代表性的一段击败巨人格兰戴尔！巨人格兰戴尔是一个拥有神奇力量的巨人，它用它自身的能力无恶不作，让周遭的百姓叫苦不迭！为了拯救被格兰戴尔掠夺的村庄，贝奥武夫带领一群武士，漂洋过海，历经重重困难，最终来到了格兰戴尔的所在地并对其展开攻击。一番血战之后众勇士在贝奥武夫的带领下击败了格兰戴尔拯救了村庄。

电影采用了著名的3D虚拟技术再配合演员惟妙惟肖的演绎，将这部经典的史诗重现于屏幕之上！电影火了一些跟风而起的游戏自然就不能够放过这个赚电影fans银子的好机会。UBI在电影刚刚决定制作的时候就开始准备这款游戏作品，不过由于大部分主力开发阵容都在制作次世代主机的游戏《刺客信条》，自然就没有多少人力和物力来制作这款游戏，所以这款游戏发售后所引来的各种争论倒也是理所当然！

对于这款作品我们在前几期的PSP热点中曾经为你介绍过，当时这个游戏作品所打出来的宣传口号就是挑战《战神》。《战神》的优秀之处想必玩过的人都应该明白，《贝奥武夫》的制作人在游戏未发售之前就口出狂言说要试图超越战神，虽然许多玩家对此抱有怀疑态度，却对这款游戏越发期待！目的就是想看看这款能够超越战神的作品到底素质如何！随着发售日的逐渐临近玩家们开始彻夜守在电脑前期待







这款游戏的放出，不过由于另外一些特殊原因导致部分玩家放弃等待。其原因就是《贝奥武夫》的PC版和360版本的评论让玩家失望！不过PSP版本在类型上却稍有不同，所以想一看究竟的玩家还是有不少的！

游戏正式发售后，我们才发现，所有人都被官方的豪言壮语给欺骗了！游戏想要挑战战神，还真是不可能，因为这款游戏的素质和《战神》相比已经不是差了一点两点！首先从画面上来看整体效果还算让人满意，但是人物从建模到背景构成都存在着明显的不足，场景并不大气类似于国内所出品的网络游戏，而且招式生硬，音效更是寥寥无几！想要挑战一部作品，必须要有一点强于或者是超越！但是《贝奥武夫》完全没有达到这两个标准，自从QTE系统从《莎木》系列正式被命名并且流行起来后，唯一能够将其发挥到极致的只有SCEA推出的《战神》，在QTE系统中《战神》所表现的，是大气、是魄力、是让人热血沸腾，但是转过来看看《贝奥武夫》，有些QTE竟然只让玩家连续按一个按键，而且在视觉效果上丝毫没有魄力！就拿第一关的BOSS来说，贝奥武夫在海边消灭3头海怪，每杀死一个海怪之后就会提示玩家近距离按动圈键，上前按键后我们只是看到贝奥武夫爬上去随便动了一下怪物就死了！这样的QTE系统明显就是多余的设定。

再从动作性上看，游戏打斗显得有些单调，而且人物的动作极为缓慢，如果在设定中动作缓慢攻击力强大也可以，但是游戏设置得不但动作缓慢就连攻击力也是弱得可怜，敌人种类也是少之又少，在开始一直到第一关结束，大部分的敌人竟然只有源源不断出现的螃蟹，而且螃蟹非常的皮实！一只就需要攻击很长时间，一开始就让玩家难以投入进去。好不容易看到拿着武器的骑士出现了，但是竟然又是“清一色！”毫无新意可言。游戏另外一个搞笑的地方就是，初始剧情过后，玩家将会有3个随从，但是随从的装备在精良程度上来说却要远远高于主角，而攻击力却比主角还弱，这样的设定也未免太过与搞笑，游戏说是挑战《战神》也未免过于豪言！游戏只能算是一款小品级别的ARPG作品。再次引用一句经典的话：“一般由电影改编的游戏成功的往往很少，”而《贝奥武夫》也不例外……



平平淡淡的一款游戏竟然在发售之前放出过如此的豪言壮语！游戏想要试图挑战《战神》这根本就是一件不可能的事情，游戏无论从手感还是画面的大气程度都没有办法和战神相媲美！游戏只能算是中规中矩的一款ACT作品，不过提到ACT，官方起初确实是将游戏如此进行定义，但是游戏发售后我们玩到后才发现，根本就不是ACT作品，更像是ARPG！贝奥武夫在游戏中可以捡起装备，更换装备，使用道具，最为让人头痛的就是游戏在流畅感上制作的并不优秀，失去了一款ACT最应具备的要素！主要原因就是过多的解谜成分穿插在里面，而且一些解谜内容看似简单，但是却很是复杂！倒不是复杂在难度上，而是根本就没有什么提示在里面，只能靠自己慢慢摸索。游戏也就是一款平庸的电影跟风作品，但是你既然把话说在了前面，那么你就需要拿出一点像样的实力！想要挑战《战神》？你还差得太远。

C

谷子为	每天PG，每天游戏，每天日文。
读者资料	男，22，北京市海淀区知春路罗庄东里三号楼七单元204，100088



NDS	EA Games	2007年11月27日
	RAG	1-4人/29.99美元
布吉摇摆		512Mb

近年来节奏音乐游戏越来越流行，不仅在东方，在西方也是一样。受《太鼓达人》、《应援团》等游戏的影响，西方厂商也开始纷纷跟进。《吉他英雄》、《摇滚乐队》等游戏的流行都体现了这个类型在欧美地区的发展。2007年，EA首先在Wii上推出了节奏动作游戏《布吉摇摆》(Boogie)，后来它的DS版也发售了。DS版与Wii版比起来在外表看风格差别不大，但是游戏的内容很不相同。

作为时下流行的节奏动作游戏，《布吉摇摆》的游戏方式更自由，操作也由Wii的遥控器改成了DS专用的触笔。与《太鼓达人》相似，《布吉摇摆》是在音乐播放时，按照符号规律在下屏幕进行操作（点击或者按箭头方向划动），之后游戏里的角色就会按照玩家的操作跳出各种舞姿。游戏进行的关键在于能否跟上舞曲的节拍，游戏里的20首歌曲包括迪斯科、Hip-hop等舞厅里常见的歌曲，节奏感很强，对于操作的要求也各不相同。与Wii版相比，DS版最大的不同就是操作。本游戏用触笔代替遥控器，使玩家能够轻松上手，毕竟触摸屏比Wii的感应器要容易操作一些。



游戏主要分Dance（自由跳舞）和Career（职业生涯）两个模式。在自由跳舞的模式中，玩家可以选择Copycat（按照屏幕提示输入动作）或者太鼓那样要求把握时间的输入，除此之外还有完全自由不受限制的操作模式（想怎么跳怎么跳，这样玩起来有意思么）。职业生涯模式则对玩家的舞蹈能力提出了更高的要求。每一场舞蹈中，观众的数量取决于玩家的跳舞水平。按照屏幕的提示，跳得越好观众就越多，跳不好的话就会出现冷场，Game Over了。实际上，像Game Over还是不难的，因为游戏的操作太容易了。只要是稍微有点节奏感的人都不会过不去，有的时候甚至连节奏感都不需要，只要按照正确的方向划动触笔就可以。

为了使游戏更复杂，设计者给玩家们准备了新的惊喜。在连续输入正确的动作之后，玩家控制的角色就可以进行特殊的操作（和应援团学的），



必须按照电脑的要求做出适当的动作来。这些操作很简单，有的是用触笔画线，有的则需要点击出现手鼓的地方，有的则是要用左右方向键来跟随聚光灯的位置。这些东西统称“迷你游戏”，有一些还是有节奏感的，但是也有不少就是凑数的。比方说跳着跳着突然给你一个呼啦圈，或者冒出个收音机让你调频等等。有时候迷你游戏的衔接并不好，严重影响到游戏的进行（虽说做不好不会倒扣分，但是已经够烦的了）。如果你觉得光跳舞的话难度太低，你倒可以试试这些添乱的小游戏。另外这些迷你游戏还有专门的模式，说实话，在跳舞的时候看着不顺眼的东西，拿出来也未必讨人喜欢。但是如果想在hardest难度下多得些分，倒可以在这个模式里练一练。

游戏的角色可以用customize来个性化，你可以更改角色的各种穿着以及颜色，在多人联机的时候，大家可以使用同样的角色，但是他们的装扮不一样。除了流行的改装之外，游戏还支持“3D模式”。戴上红蓝立体眼镜之后，玩家可以看到自己的DS屏幕中的角色跃然于屏幕之上的样子。不过这个模式最好在家自己玩玩就算了，如果被别人看到你在公车上戴着立体眼镜拿着DS一边划一边吹气还手舞足蹈的话，你八成会被人送到安定医院之类的地方（笑）。

游戏也有一部分地方比较不好让人接受。操作的时候除了触摸之外，使用十字键和其他按键的地方很少。下屏幕对于斜向划动的识别时好时坏，很多动作你明明是这么划的，却不被承认。有时候很奇怪不知道为什么就MISS，然后观众就减少了。有的时候你正划得开心，突然出现要求吹气的输入，来不及把嘴靠近麦克风的话就会有失误出现。游戏里的歌曲虽然有20首，虽然说DS音源的机能就是那样，但是音乐还是比较赞的。然而，一开始的几首都不怎么好听，节奏又慢，让人觉得不耐烦。更要命的是，游戏角色在下屏幕跳舞，操作的时候很多情况下角色的身体和动作都被手和笔挡住了。上面的屏幕却空空的，除了放观众难道就不能放主角了吗?

游戏的综合素质在所有音乐游戏中还算一般，与DDR、太鼓相比差别还是比较大的，甚至和《劲舞团》等游戏相比都有一定差距。EA在制作音乐游戏方面的火候还未成，所以游戏的质量还存在着很大的提升空间。玩家们作为音乐游戏的最终评委，对于这样的游戏应该是最有发言权的。大概是因为这个游戏主要在美国和欧洲流行，其文化差异是东方玩家不容易接受的一个原因。毕竟像《应援团》这样的游戏在发售海外版的时候还根据欧美的 文化进行了重新制作呢。





《布吉摇摆》并不是一个烂游戏。它对于跳舞的操作技术要求还是很高的，游戏有它自己的特色，有十分酷的角色，体现出西方流行音乐的特征。尽管附加的小游戏和其他内容对于游戏本身并无什么补充，但是它们对游戏也没有坏的影响。从“不求有功、但求无过”的角度来说，这个游戏做得可以。EA对于音乐游戏的关注和投入有目共睹，但是这个游戏要想成为与《应援团》等一线音乐游戏比肩的作品，那还是需要走很长一段路的。这个游戏有自己的特色，但是模仿其他同类型游戏的情况依旧存在。EA现在要想在这方面做到与KONAMI、NAMCO、任天堂等公司抗衡毕竟还早了一点。不过作为西方厂家开发的音乐游戏系列，《布吉摇摆》还是有自己特色的。这个系列要在今后有所发展，还必须在游戏操作、舞台设计以及音乐使用方面多下点工夫。希望下一部Boogie能够使大家玩得更加尽兴。

B

刘君	IDSL将在五月份入手。
读者资料	男，17，天津市河北区堤头下坡194号，300231



本作是移植自PC同名作品的冒险解谜类游戏，由于2003年推出的PC版前作《逃亡1》曾受到广大玩家的一致好评，曾创下在欧洲售出六十万套的骄人成绩。该作采用的是纯手绘漫画风格，冒险内容主要限定在美国展开。而此次的《逃亡：海龟之梦》更是全新加入了改良的3D卡通渲染引擎，整体效果仍然保持了前作神韵，采用的是3D人物与2D背景结合的方式，这样将人物与背景完美地混合在一起，从而解决了以往卡通渲染技术制作的游戏人物与场景格格不入的缺陷。

NDS	Cyanide	2007年11月30日
	AVG	1人/29.99美元
逃亡：海龟之梦		1Gb

充满夏日风情的罗曼蒂克大冒险

PC版的游戏在动画技术上进行了很大的改进，动态光影、环境渲染特效的运用更是使本作魅力彰显，实时变换的视角能让玩家以最佳的角度获取视觉享受，动画片断更是长达一个小时之久，大量动画喜剧元素的采用更是让玩家过足了卡通瘾，《海龟之梦》的游戏场景也将会更为丰富，多达100余处，你可上天也可入海，更可到阿拉斯加和夏威夷，其中就有豪华的游船、茂密的热带雨林、高耸的雪山、广阔的海滩以及古文明遗迹等多处景观，玩家将在这些多彩之地展开一幕幕难以忘怀的冒险。



在剧情上本作与前作有不少关联之处，收录了二十五名来自前作中的角色，其中包括我们的主人公布莱恩（Brian）、美丽的女主角吉娜(Gina)、精通电脑技术的女孩苏西（Sushi）、人高马大的警长奥斯卡（Oscar）等等。而新加入的纳撒尼尔（Nathaniel L. Kordsmeier）则是一名邪恶军团的军官，他性情粗暴，使用一挺机枪，是一名狂热的战争变态狂；约书亚（Joshua）是一个极度疯癫的教授，不过他的智慧没有用在正道上，而是放在了诈骗的邪门歪道中；奈夫(Knife）是一名体育好手，擅长攀爬、跳伞、冲浪、太极拳等运动，性格开朗、乐善好施；而可蓝尼（Lokelani）号称“男士杀手”，她性感妖艳，光彩照人，她来自夏威夷，梦想是成为一名好莱坞影星；考拉（Koala）则是一个小孩，活泼可爱，他总是嘴里吃个不停。



游戏整体风格幽默风趣，人物举止滑稽，人物语音启用了专业人士采用法语配音，原声音乐更为动听，除了前作的曲目外，更是全新加入了歌手Vera和她演唱的最新乐曲。而游戏品质较之前作更是有了极大的提升，整个游戏剧情归为六大章节，游戏故事开始于美丽的太



平洋小岛夏威夷，我们的女主角吉娜又将面临一场新的威胁，而布莱恩仍然将在虎口拔牙，将吉娜救出险境，前作中的那个女孩苏西也将协助他营救吉娜。

这个游戏的风格很不错，玩起来很舒服的感觉，而且对话很幽默。男主人公稍微娑妈了点，游戏给的线索和提示不是很足，有时容易卡关。毕竟解谜游戏完全揭密就没的玩了么，对话一定要说，有些剧情是对话后才触发的，调查所有觉得可疑的东西，尽量将对话进行完全，而且做符合逻辑的事，注意剧情的推进，发现新的对话并完成，尽量做合理的尝试，要自己体会解谜的快感才能有乐趣。在这里简单介绍下第1关的流程。

开始在飞机尾部箱子里拿到玩具，地上捡到碎玻璃，飞机中间地上拣到发卡。驾驶仓里左边拿到放大镜，中间箱子里拿到望远镜和威士忌，用发卡固定一个按钮可以打开机头的一个舱门（需先尝试一次，舱门关闭后再用发卡固定按钮），在飞机头打开的舱门找到一桶水，铁棍，防滑剂（需要调查过右边场景内发滑的石头）。进出多次后在飞机门口找到飞行老头的ID用望远镜向上看，发现背包。到右边的场景向石头上喷防滑剂，爬上去后被猴子搞下来，流沙之中有一个风镜，拿起来后还得到了一个树枝，用碎玻璃修改树枝和风镜，再组合成弹弓，用弹弓打下来飞机门口上面树冠上的背包，背包里有钥匙（断的），将放大镜和铁棍组合，插到右边某束光下（需先用放大镜调查阳光），用太阳能将钥匙焊好。用钥匙开飞机里的锁，用玻璃修一下钥匙，打开找到雪地鞋。将玩具狗填充水，放到猴子一开始的地方后被扔，再拿一个玩具装上威士忌，搞定猴子带走。爬上去看到摇曳的桥，穿上雪地鞋过去第1关就结束了。



自从《迷失蔚蓝》系列火热起来之后，在NDS上类似荒岛遇难的题材也渐渐变得多了起来。与《迷失蔚蓝》及《模拟人生2 生存游戏》有所不同的是，本作采用了一种完全卡通的风格，而重点也放在了冒险及探索未解之谜上面。故事不出意外走的是典型的美式粗犷路线，没多少逻辑性可言的情节完全就是为了衬托男主人伟岸的形象（长得也确实够挺拔的 @v@），不喜欢美式风格的同学大概很难接受这种过分夸张的效果。值得一提的是，游戏背景的设定非常漂亮，选择性屏蔽掉角色的话甚至会一眼认为是日式风格，尤其是整个海岛的原图，给人一种心旷神怡的感受。音乐方面表现得中规中矩，虽然没有眼前一亮的惊喜，但是搭配进蓝天大海的轻松气氛中还是显得很和谐的，尽管在这个季节里面不容易产生反差过于强烈的代入感。

B

潘元祥	掌机，要玩的就是享受。
读者资料	男，17，江苏省苏州市枫桥路888号寒舍23幢08号，215004



赛车给人带来的速度与激情，而赛车游戏可以让普通人体验到车手疾驰在赛道上的爽快感。不过赛车游戏中都是以现实为基础而制作的，那些喜欢超高速的玩家可能觉得不够过瘾。所以,《反重力赛车》出现了。在上一作《反重力赛车》发售后，很多玩家都被游戏中“迷幻”般的速度折服了，而且背景也是完全科幻的，玩家可以在宇宙中用“飞速”和对手竞赛。现在《反重力赛车2脉搏》又出现在了玩家的面前,本作中有很多的新增要素,玩家们可以在本作中享受到比前作更加爽快的速度感。

PSP	SCEE	2007年12月7日
	RAC	1人/29.99欧元
反重力赛车2 脉搏		512K

在迷幻空间内用超越一切的速度疾驰

操作介绍	
方向键	控制车辆方向
△	后视
□	刹车
○	吸收道具/攻击
×	油门
L	大幅度左转
R	大幅度右转
START	暂停游戏/呼出菜单
SELECT	回放

画面

本作的画面相对上一代作品有了一些提升，色彩非常丰富，整个场景的色调搭配非常艳丽，车辆的外观都很漂亮，全部都是流线型，配色也很讲究，看到本作中的赛车就可以想象到本作的场景也一定非常漂亮。在场地中地面上有箭头标志，车辆从箭头上方通过时就可以让车辆瞬间加速，从尾部喷出的火焰非常有视觉效果。场景制作得比较精致，背景建筑物的立体感非常强，而且瞬间加速的同时四周场景的变化非常明显。本作中还可以攻击前方的对手，爆炸的效果十分绚丽，被攻击时画面的震动也很真实。车辆在相互碰撞或是撞到墙壁的时候火花的效果很不错。

手感

竞速类游戏的手感非常重要，本作在这一点上做得不错。由于车辆都是悬浮在空中的，在前进时那种漂浮的感觉做得很到位。由于本作是“未来赛车”，所以并没有真实赛车游戏中的漂移等设定存在，在《反重力赛车》中要的只有速度，车辆在过弯的时候有一种飞机转弯的感觉，非常流畅。一些过大的弯角可以用方向键配合L或者R键进行大范围转弯。







音效

本作虽然是赛车游戏，但是游戏中并没有马达的轰鸣声。不过动感的音乐很好地弥补了这个缺点。比赛行进当中极富节奏的音乐会伴随玩家一直到终点。加速时“嗖”的声音也能让玩家直接感觉到车辆瞬间加速的快感。发生碰撞或是相互攻击时的声音很真切。

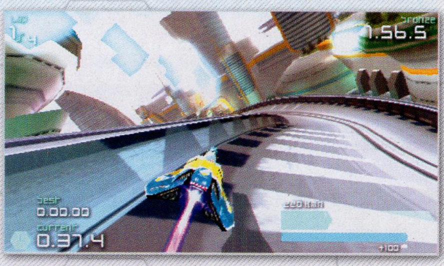
不过本作最最吸引人的不是游戏本身的音乐，而是玩家可以在比赛中聆听自己喜欢的音乐。只要玩家的记忆棒中存有MP3格式的音乐就可以在游戏中替换默认音乐。

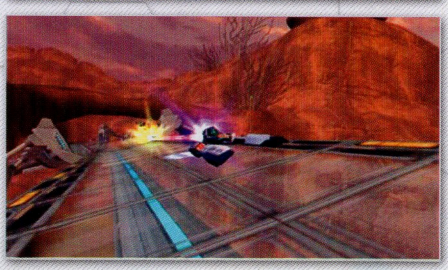
游戏内容

本作相比前作增加了不少东西，首先模式方面就增加到7个，竞速、歼灭、时间赛等应有尽有。赛道方面也有所增加，为24条，赛道内的设计各不相同。障碍物、加速点、道具等的位置都设计得很合理，玩家如果想全部享受到这些内容可没有那么简单。

单人模式下一共有16场系列比赛，每个系列赛又有8到16场比赛，流程绝对够玩家玩上一阵子。本作还对应多人联机，和朋友驰骋在空中竞速并相互攻击，那种爽快感不是真实赛车游戏可以比拟的，而且据官方的说法今后还会提供赛道下载，看来后续下载服务现在是越来越流行了。本作中还加入了照片回放模式，比赛结束后只要按下“SELECT键”即可进入这个模式。玩家在回放模式下可以观看自己的精彩表演，观看的时候还可以随意选择镜头角度、自由缩放等，此外还可以将精彩的瞬间截图保存下来。

本作中车辆有血槽设定，在屏幕右下方的绿色细槽就是血槽。碰撞或是被攻击都会使血槽下降，下降到一定程度后就会变成红色，降为0后车辆就会爆炸，游戏也随之结束。我们可以在通过地面上有图标的位置按下○键吸收武器攻击对手。玩家一定要充分利用本作中的武器，对手越少就越容易获胜。







可能是在下对竞速类游戏并不擅长，不过也可能是官方就是这样设定的，在下个人认为本作的难度并不低。游戏中的对手实力都很强，比赛过程中几乎不会发生碰撞（除了它们撞你），所以玩家如果在游戏中有一点闪失的话都有可能造成满盘皆输的后果。如果你实在对自己的驾驶能力没有信心就多多吃道具吧，利用道具弥补碰撞造成的落后。

在下个人认为本作虽然模式、赛道众多，但是将本作归为休闲游戏更加合适。虽然看起来要素不少，但是在实际游戏过程中并没有什么新鲜的内容。虽说本作中车辆的外观很前卫色彩也很绚丽，但是在实际游戏中玩家要做的就是向前跑跑跑，实在没什么意思。而且看着一辆纯黑或纯白的宝马远比看着这样一对不知所谓的赛车要舒服得多。自己一个人玩用不了多久就会烦了，有条件的话还是和朋友联机吧。

赵家壁	攒钱的日子很辛苦!
读者资料	男，20岁，哈尔滨市香坊区公滨路59—3 122室

NDS	Banpresto	2007.12.06
	RPG	1人/5040日元
银魂 银玉大冒险 阿银一边转职一边拯救世界 512Mb		

搞笑动漫作品《银魂》系列的最新作品又要在DS上发售了，所有喜欢银魂的玩家一定都要去玩阿鲁！

銀魂 銀玉くえすと 銀さんが転職したり世界を救ったり

在充满迷雾的恐怖的医院中徘徊

由空知英秋的漫画原著改编的动画片《银魂》自去年播放以来，以其恶搞时代剧和爆笑演出的特色吸引了大批观众，在“KUSO当道”的今天，这样一部作品能够受到欢迎，还多亏了以BANDAI为首的日本动画界的各位前辈们在这几十年里铺路搭桥，今天才有这么多资源让作者“搞”给大家看。《银魂》里的人物众多，性格鲜明，在改编成动画之后更是深受欢迎。漫画原著本身就已经很无厘头了，SUNRISE在制作动画的时候采取了更加不按牌理出牌的措施，除了在改编的时候追加大量的原创恶搞桥段之外，还在动画制作本身上做了不少手脚。最缺德的一次是在第47话的时候用了整整3分多钟播放阿银被鬼压床的静止画面，只让声优用心理独白来维持剧情，原来是因为动画制作人员都去温泉旅游，为了省事就安排这集让阿银保持鬼压床状态3分钟，好在这只是个玩笑，不然的话愤怒的观众们可能已经把电视台给砸了。无能侦探小钱形平次的开场也是如出一辙，直恨得各位观众们牙痒痒。其他至于像什么“雄蕊雌蕊”之类让人哭笑不得的剧情基本上已经是家常便饭了，如果你喜欢这部作品的话，那你还是继续忍耐下去，一边笑一边骂一边期待今后的故事才是硬道理。



以《银魂》为主题的游戏也已经出过好几部，负责制作游戏的当然是以万事屋动画的资助者——BANDAI和Banpresto为主。从最初客串《JUMP全明星大乱斗》到后来独立的《万事屋大骚动》、《银时VS土方 歌舞伎町银玉大争夺战》，本系列在DS上一直是好戏连台。在PS2的《与阿银在一起我的歌舞伎町日记》和Wii的《万事屋Tube》把Death Note和Youtube都涮了一把之后，《银魂》系列又重新回归到DS的平台，这次发售的“Gintama Quest”更是直接把恶搞的矛头指向了RPG界王者宝座上的DQ系列，连游戏的LOGO形状都疑似得让人无语。这倒让人想起前阵子动画里的《芙蓉篇》中令人喷饭的“复活咒文”和“马粪”

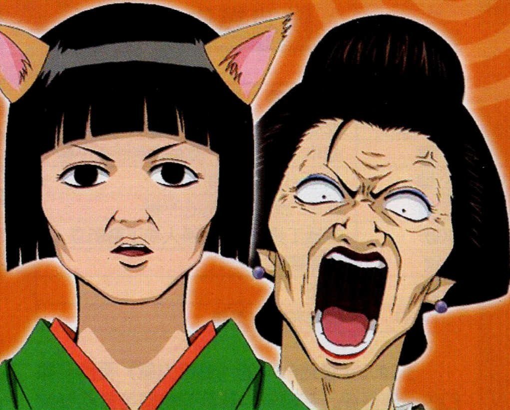


的桥段来（玩过DQ的人都应该知道这两样东西的意思吧）。虽然这是一个RPG游戏，但是里面的乐趣使玩家们有一种“玩”动画的感觉。

本作的副标题是“阿银一边转职一边拯救世界”，“转职”和“拯救世界”正是RPG中勇者的两大职责，这次都摊在万事屋与歌舞伎町一干人等的头上了。游戏的基本系统与《歌舞伎町银玉大争夺战》相似，仍旧是依靠玩家们手中的“银玉”(Gintama)来战斗。物理攻击削减敌人的HP，言语攻击(吐槽)则可以扣掉他们的MP。辅助、回复也是通过使用银玉来获得的。银玉的形态因人而异，不同的角色使用“银玉攻击”的时候还会有专门的动画和台词出现，而且这些招式一般都与原著符合。像阿妙的必杀技“炸鸡蛋”可以使敌人中毒（吃了那种东西不死已经很幸运了），银时的言语攻击“打爆你的眼镜”可以使戴眼镜的角色(如新八、猿飞)遭受重大打击，等等。特定的角色在一起发动银玉的时候，还会有各种组合技出现(机战？高达?Banpresto果然没忘记自己的老本行)，效果十分华丽。在使用必杀和吐槽的时候，各个角色还有专门的语音。由动画声优亲自参与录音制作的声音也是吸引“银他吗”fans的一个卖点。

尽管本作战斗方式和前作相同，但是这一代里有改变的地方也很多。最核心的部分就是“转职”了。一开始每个角色最多只有2个职业，在游戏中随着剧情的推进，主角等人可以在不同的人物那里得到新的职业。像万事屋、木工、亲卫队长、跟踪狂这些“职业”大家都很熟悉了，都是在动画里出现过的。在玩过一段之后，玩家可以看到穿真选组制服的银时(动乱篇还没开始你怎么就穿这衣服了このやろう!)、COS成异形生物的近藤(星海坊主篇的悲惨回忆)、护士服的猿飞（杀手母猪一念间)等最近的动画中才有的造型。不过最让人看了就想趴下的还是游戏里的原创职业：银时=勇者，阿妙=女勇者，神乐=舞女，新八=僧侣，土方=暗黑骑士……有没有搞错，这确实是DQ一样的职业啊！

游戏的故事以《银魂》第二季的一些长篇为主。其中最著名的就是《红樱篇》和《柳生篇》的内容了。《红樱篇》里令人血脉贲张的剧情从游戏正篇的第二章开始，玩家可以在游戏中体验到动画里的情节，但是为了不使游戏和动画重合太多，剧情也会有一些调整，追加一些原创的内容。玩家必须集合一支强大的队伍之后才去和高杉的鬼兵队交战。银时和似藏要进行2次对决，再现了原著的魅力。《柳生篇》则是万事屋与真选组联合起来去拯救被柳生九兵卫强行带走结婚的阿妙，而前往柳生家的道场踢馆的故事。众人不但要和武艺高强的柳生一门的顶尖高手决战，还要面对阿妙这个真正令人恐惧到发指的敌人。银玉是大家手里唯一的武器，

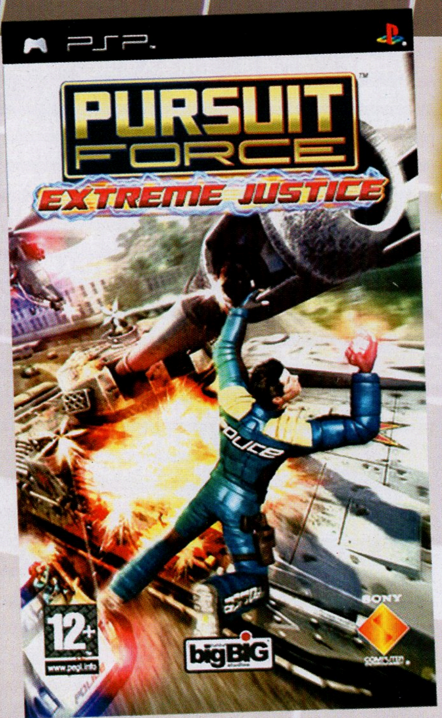




本作在继承了上一作的银玉系统之后又在职业方面进行了强化，总体素质与前一代基本持平。游戏的故事由于原著的搞笑与动画版的设计而显得异常精彩，不过游戏里也有一些地方做得不尽人意。DS的画面表现能力有限，在大部分时间我们只能看到Q版的人物造型。战斗的节奏还是比较拖沓，在关键的时候没有好的银玉的话可是会使战斗难度上升许多的。最麻烦的就是移动场所的方式，不能直接从一条街来到另外一条街，而是必须得从地图上选择。转职系统的操作比较麻烦，如果不注意的话碰到相性不好的敌人就很吃亏。日文的障碍也使一些玩家望而却步。如果有人把这个游戏汉化的话就好了。不过作为补偿，每次记录重开的时候都会以“打工”的形式进行抽奖，得到银玉。到官网得到密码在游戏里输入的话也可以得到奖励。这个游戏对于银魂fans来说是十分值得期待的，大家有机会的话一定要玩哦。

B

刘君	菜团好像很能吃，真羡慕。
读者资料	男，17岁，天津市河北区堤头下坡194号



用以暴制暴来维护正义吧!

由Bigbig Studios公司和SONE的SCEE公司联手制作的《极限追击》（Pursuit Force：Extreme Justice）是PSP平台上《追击力量》系列的第二部作品，游戏中把赛车竞速和枪战完美地结合起来，游戏以好莱坞电影风格的剧情为主线，利用Wi-Fi最多支持四人同时进行游戏。其劲爆的游戏场面和逼真的现场音效绝对值得所有赛车游戏爱好者和憎恨邪恶维护正义的玩家投入时间去玩它。

PSP	Bigbig Studios　2007年12月07日（PSP欧版）
	ACT RAC　1～4人
极限追击	1Gb

游戏操作

十字键	选择武器
模拟摇杆	控制人物/交通工具移动方向
□键	倒车/躲避攻击/微距瞄准时左平移
△键	加血/交通工具护甲
○键	跳车/微距瞄准时右平移
X键	交通工具加速/切换人物下蹲站立
L键	微距瞄准
R键	射击
START	暂停并呼出菜单

于2005年登陆PSP的《追击力量》受到玩家们的一致好评，在游戏中玩家将扮演与普通警察不同的打击恐怖分子的特别组织“追击力量”中的一位警官，采用以暴制暴的手段维护着社会秩序。在本作中玩家要对抗两个恐怖分子团伙，一个是以埋伏、偷袭等阴险战术著称的“暗杀者”团伙，另一个则是擅长明目张胆地进行抢劫的“劫财帮”。政府的法律已经不足以制裁这些心狠手辣无恶不作的恐怖分子了，只有依靠“追击力量”去制服他们。

除了要对付凶狠的犯罪分子外还有一个维护正义的特别组织与玩家竞争，这个组织拥有很多人力物力，不光人手众多，连装备都比玩家更加精良优秀。虽然同样是制裁罪犯，却总是在关键时刻抢走“追击力量”的劳动成果。虽然“追击力量”的人手不多，但是都是警察精英中的精英，而且还加入了强大的新伙伴，担当特别行动的艾什、擅长火力支援的皮力奇、负责高速追踪的凯奇和担任空中支援的莎拉。有这么多精英协助玩家大可以放心地放手一搏了。

游戏模式

游戏模式分为故事模式、奖励模式、挑战模式、联机模式和商店模式五种。故事模式不用多说，就是所谓的剧情模式，游戏剧情是根据好莱坞电影改编，所以当然是游戏的重头戏了，在故事模式中过关之后就会开启奖励模式、挑战模式和联机模式中对应的关卡，并且得到的游戏币可



姚汶岐	在这两天,我突然有点喜欢我们班的一个女孩,我不知道对他怎样表达,但是一说到PSP我就热血沸腾。(某编：你可以教她玩PSP游戏啊。)
读者资料	男，13岁，陕西省西安市兴庆路88号新兴之家5-074，710032，QQ641839195

以在实验室给游戏人物所掌握的技能进行升级。奖励模式中可以反复练习之前打过的关卡，关卡级别分为3星、6星、9星三个难度，根据得分获得星星作为奖励，用星星可以在商店模式里买东西。挑战模式还是之前打过的关卡，不同的是加入了很多限制规则，比如之前开军用货车的关卡，原关是只要安全到达终点就可以了，挑战模式中将限制玩家不能碰撞民用车，碰到就挑战失败。挑战成功之后就会开启更多的挑战关，所以玩家不用担心游戏时间过短。联机模式只能和朋友玩打过的关卡，最多支持4人联机惩治罪恶，当然难度也提高了很多,需要良好的分工配合。商店模式中使用在奖励模式中获得的星星可以购买警徽logo、人物模型、交通工具模型、游戏中的音乐、以及一些对游戏有利的设定,比如所有民用车移除。



画面音效

游戏画面非常逼真,人物外形和交通工具以及场景建模都很完美,不过有时飞车落下来的时候会看不到地面几秒,游戏中的音乐音效带给玩家很强烈的临场感,当有队友提示玩家的时候背景音乐和音效音量都会变小,以便让玩家更容易听清提示。

游戏界面

右上方是要杀人数或者破坏的车船数；右下方是现在所使用的武器；左下方分别是玩家血量和所驾驶的交通工具的护甲；左上方迷你地图和拥有的能量值。当瞄准敌人之后会看到敌人身上有一个虚线圆圈，这是敌人的血量。BOSS战中屏幕上方显示BOSS的血量或者护甲值。

交通工具

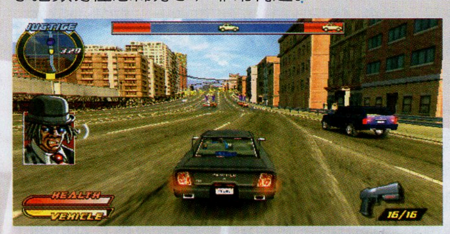
游戏中除了警车以外还有摩托、军用货车、快艇等，而且玩家可以跳上恐怖分子的交通工具将其杀死或者抛下车，驾驶他们的交通工具进行反恐任务。游戏中也会出现玩家在直升机上进行游戏的关卡，不过不能驾驶，只能使用机枪、狙击枪或者炮类武器进行攻击。

各种武器

除了特定使用狙击枪的关卡玩家一上来都是16发子弹的标准警用手枪，通过跳上恐怖分子的车、船后将其杀死就能得到他们的武器，当潜入某个恐怖分子聚集地的时候制服敌人也可以获得很多强力有趣的武器。

近身搏斗

与敌人火拼的时候按住R键就会自动瞄准并开枪，但是不会打中头部得到高分，按住L键可以自行瞄准头部后按R键开枪将其击毙。不过还有更有趣的近身搏斗方式制服敌人，靠近持枪的敌人后就会出现QTE系统，完成正确按键后就会用各种擒拿招数铐住恐怖分子，非常有趣。



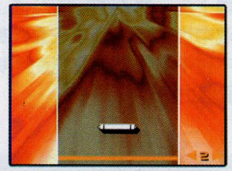
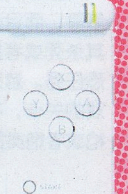


强强联手果然出手不凡,画面充分发挥了PSP的机能,美国人出的游戏就是比日本人出的建模好,人物的面孔身上的肌肉，绝不像大部分日本游戏似的身上脸上有棱有角，场景塑造也很完美,配上逼真的音效真是一款不可多得的优秀动作游戏。游戏方式主要是在各种交通工具间飞来飞去,很有一种大侠维护正义的感觉,很是刺激。当然游戏也有一些不足的地方,就是当车飞到高空再次落下的时候地面会消失不见,还有当你擒拿敌人的时候是无敌的，其他敌人不再向你开枪了，如果擒拿失败任务就失败了,不能再进行反抗，BOSS战中的大部分敌人(包括BOSS)的攻击都是非常单调的规律,以至于BOSS战无伤过关并不难达成，当你跳到恐怖分子的车上,杀死持枪敌人后,开车的恐怖分子不做任何抵抗,还是专心地开着自己的车,“非常敬业”地等你开枪杀他。总体来说还是一款不错的游戏,值得各位玩家一试,顺便说一句,当能量攒满时跳向恐怖分子的车,在空中下落得非常慢,可以开枪射杀车上的敌人,有一种黑客帝国的感觉。

B

徐亚清	我希望问答无双这个栏目能增加几页,然后把问题分一下类,比如：PSP类的,NDS类的,这样看起来比较舒服。(某编：感谢你的支持。)
读者资料	男，16岁，北京市海淀区黄庄小区803甲楼113室，100080，QQ442530013



经典的砖块系列登陆NDS了，是不是大家都有过疯狂痴迷这款游戏的时刻呢？如今大家可以在NDS上进行体验这款优秀的游戏了，本作全新加入了故事模式，这也是打砖块系列首次加入故事模式，相信原创的故事模式一定会让玩家们爱不释手，在容量和画质提升的今天，始祖的风格仍然不失魅力，没有什么能够阻挡它为你带来的乐趣。本作的联机模式中还能够让玩家们一同体验打砖快的乐趣。经典的复出自然有其经典的魅力所在，没什么能比这个游戏更让人联想到复古感觉的了。好了请往下看，下面是对于这个游戏的简单评测。

NDS	TAITO	2007年12月
	PUZ	1－4人/3990日元
打砖块 DS	512Mbit	

体验DS版的乐趣，打砖块登陆！

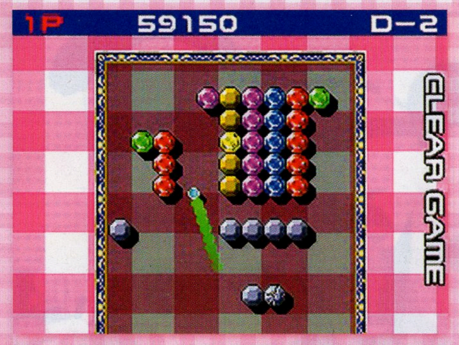
打砖块的流行已经是80年代的事情了，那个时候一台FC配合一个打砖块能够让好多玩家呆在家里享受乐趣。简单直观是这款游戏的最大特点，一个横条，一些砖块，一个弹珠。一方面不停地击打砖块，另一方面要让横条接住弹珠。就是这样的简单设计，造就了一个不朽的经典。事过境迁，打砖块的版本已经不知道有多少个了！无论是PC版还是其它主机的版本上都会见到不同的打砖块。画面虽然保持着已有的风格，但是特效却越作越华丽，它已经逐渐成为老少皆知的名作品，如今《打砖块》来到了DS上，它是由日本著名老厂TAITO进行制作，并将其定义为NDS动作方块游戏——游戏的全称则是《打砖块DS（Arkanoid DS）》。为了纪念这款经典重生类作品的发售TAITO公司于12月7日在日本本土举行了临上市的纪念活动，同时还特地邀请了精通大型电玩原作的知名老牌配音员大山美代（日本经典动画机器猫中担任哆啦A梦的配音演员）共同参与活动。

这次全新重生的《打砖块DS》是以1986年推出的版本为基础，在继承了简单上手与高难度挑战的特点下，还专门针对NDS的触摸特性设计了多样化的模式与内容，最为让人激动的就是游戏还搭配了重现原作风格的旋钮式操控器。很多玩家可能没有见过这个来自于86年街机版的操作按钮，那个时候打砖块街机版上面的操作方式并不是如今看到的操纵杆，而是一个专门为了这个游戏单独设计的控制器，这个控制器类似于平时常见的电器旋钮，向左转的时候横条便会向左移动，而向右转的时候横条则是会向右移动，简单直接还很有趣！

在本作中横条有了自己的名字，叫做“巴乌斯”，既然主人公有了名字，那么这个益智类的PUZ游戏自然就会拥有一个故事情节，游戏主要



王恒	宫本蒂尼好好工作，有头像了（万分感谢这位读者）
读者资料	男，24岁，天津市南开区烈士路平陆东里1－1－11



的故事情节就是主人公“巴乌斯”拯救被一些邪恶方块侵蚀的星球，巴乌斯使用能量球要粉碎关卡内的所有方块。游戏模式分为“CLEAR GAME”以及能够自由选择关卡的“QUEST GAME”，其中全新加入的内容就是游戏系统将会给予你众多的达成条件，你需要在这些条件的限制下完成游戏内容。游戏中得到的分数再也不是用来进行排名的了，在这个重生的游戏中，你在游戏关卡中得到的分数可以用来购买一些装饰品，使用这些装饰品可以将游戏画面进行随意的装饰。玩过这款游戏后给人的感觉就是以往经典的老作品再度回归了，使用有名字的横条在画面内，击碎所有的砖块，同时还需要注意的就是击碎砖块的同时会掉下许多道具，有些道具是不能随便乱吃的，因为一些类似于缩小、加快能量球速度的反面道具也会混杂其中！所以记住每个道具的所写字母也是玩家们必须要做的事情。除了复古砖块形态之外，游戏还增加了许多全新的场景，相信这些内容一定不会让喜欢该作品的玩家们失望！

其中最为体贴的一点就是，在游戏未发售之前，TAITO在官方主页上为玩家们准备了第一个关卡的网页试玩版，这样一来玩家就可以在游戏未出之前体验到这款游戏的魅力了！实在是一个非常贴心的设计啊！

除了刚才介绍的之外，游戏还加入了全新的多人对战模式，最多支持4人对战的《打砖块》能够让玩家们体验到另外一种不同的乐趣。想象一下，几个好友一同在游戏中互相竞争的那种感觉！是不是现在你已经变得急不可待地想要尝试一下了呢？在多人对战模式中，除了最基本的“竞争模式”之外，还准备了“合作模式”和“死亡模式”大家可能都知道在进行“普通模式”的时候在最下面会出现一个横栏，总共有3次接住玩家能量球的机会，不过在多人模式中这个设定就会被取消，玩家们需要通过物品得到这个道具，得到之后就可以坚持更长的时间。死亡模式中玩家需要通过一些特殊道具来妨害对手，互相竞争的感觉确实非常有趣啊！





经典！经典！太经典了！为什么我要这么说？原因就是刚刚玩这款作品的时候，给我最大的感觉就是以前的老作品又回来了！在这款作品中厂商TAITO为玩家们准备了三种操作方式，第一种就是使用游戏特典版中附带的操作旋钮进行游戏，另外一种就是使用十字键进行游戏，最后一种就是利用NDS的触摸机能！这三种操作方式国内的玩家看来是不能够体验到第一种的游戏乐趣了，不过后两种仍然不会让你失望，游戏在音效部分基本上继承了经典版的风格，简约而又不失华丽，游戏考验的就是玩家对于角度的理解以及反应能力。只要反应跟得上基本上通过全部关卡是没有什么问题的！《打砖块》出现之后NDS上又来了一个杀时间的游戏，无论在哪里你都可以拿出NDS叮叮当当一番，体验这种简单的乐趣。游戏中的多人模式也是十分有趣，找来好友一同进行这款充满“怀念味道”的游戏吧！

A

肖哲卿	热爱RPG的同仁们，我愿意和你们交朋友。
读者资料	男，16岁，上海市奉贤区中学高二（12）班



不可思议迷宫类型的游戏特点就是同一个迷宫每次进入时地形都随机变化，即使走上一百次也不见得会遇到重复地形的迷宫，不过与其它同类型游戏的相异点在于，本作的等级在离开迷宫后仍然可以继承下来，而不是一出迷宫就恢复为一级的设定。但是若在迷宫中被打倒，道具和金钱仍然是会丢失的，因为没有救助系统，所以大家在迷宫里闯荡的时候一定要小心哦。

迷宫内的基本操作	
方向键	移动
X键	打开菜单
A键	攻击/确定
B+方向键	加速移动
L+R	原地恢复SP
L+A	扔手里剑
L+B	扔爆弹
L+X	扔飞镖
L+Y	撒菱
L+SELECT	双人必杀技

角色的HP代表体力，SP代表灵力，HP为0时冒险失败，SP为0时虽然还能继续挣扎一段时间，不过也基本等同于冒险失败。随着人物行动的时间推移，SP会逐渐下降，攻击力也会受到影响而随之下降，可以通过回复系道具来回复。迷宫中除了可以捡到武器之外，还能捡到各种灵符，灵符系统的设定正是本作精华所在。灵符的使用方式分为两种，一种是贴在武器上，另一种是直接使用，直接使用时需要消耗角色的SP，本作中各种灵符的作用在右页表中给出。

本作比起前作增加了一些武器种类，一共包括太刀、笼手、爪、靴子、弓箭、溜溜球和回旋镖等几种，其中太刀与笼手可以同时装备，弓与箭必须同时装备，溜溜球可以攻击前方4格的敌人，回旋镖可以攻击周围8格的敌人。拥有相同前缀的同种武器之间有基础能力的差异，所以需要不断寻找基础值较高的武器来打造最强武器。

武器的几项指数中，AT为攻击力，DF为防御力，LUV为爱用度，SP为灵力容量，TSP为剩余灵力容量。当捡到灵符之后，可以将其贴在武器上，使武器能力得到提升，或者得到某种附加效果。每张灵符名称后面的括号里的数字代表灵力，若是武器上贴的灵符的灵力总和大于武器的SP，那么武器会非常容易损坏，一旦损坏到“大破”程度，将无法进行修复。

从上文中的表格不难看出，打造最强武器的过程就是用灵符增加武器的最大灵力容量（极限灵力711），然后为武器贴上各种灵符。在游戏后期可以在锻造屋进行灵符的“烧付”，烧付后灵符消失，附加能力被武器永久获得，不断重复这个过程，最强武器的获得指日可待。另外，当武器的爱用度LUV升到100之后，贴上付丧灵符进行烧付就可以获得“XX之魂”，能继承到该武器的能力，并且能像使用灵符一样贴在其它武器上。

双人系统是本作中新增的设定，在游戏序盘不久后就可以使用，在进入迷宫时挑选两名角色，双人冒险的安全系数可比单人高很多。上画面中的TG槽为双人必杀技槽，一定回合后即可蓄满，能使用强力的双人必杀。不过虽然是双人冒险，经验值并不是共享的，还得分别练级，本作中可收到的队友数量很多，练级难度也大大上升，不过有捷径可用。

初期快速升级小窍门：在第一个迷宫中可以捡到突进丸和封魔灵符，当遇到“石头”这种敌人时，用封魔灵符将其封印，然后在下一层将其释放出来，“石头”会攻击别的怪物升级，从“石头”升级为“岩头”，再升级变成“铁头”。“铁头”一回合可以走两格，攻击力和防御力超强，但是HP非常少，打倒后经验值超多，只要吃一个突进丸撞上去就可以消灭它，得到的经验值足可以让一个1级的角色瞬间升到22级。这个技巧还有更高级的用法，但是危险度也更大，找一个封闭房间把铁头扔进去，然后让其分裂，用暗杀灵符一次性消灭，经验值拿到爽哦！



名称	贴符效果	使用效果
烈火灵符	攻击力强化	对周围8格内敌人造成伤害
业火灵符	攻击时有一定几率增加火属性效果	对整个房间内敌人造成伤害
水镜灵符	防御力强化	使敌人陷入混乱状态
迅雷灵符	攻击时有一定几率使敌人麻痹	使敌人陷入麻痹状态
烈风灵符	攻击时有一定几率将敌人打飞一格	吹飞敌人并造成伤害
疾风灵符	使用3张能发动2次攻击	对周围的敌人发动2次攻击
会心灵符	攻击时有一定几率出现会心一击	1回合内攻击必中
绝望灵符	回避率提高	房间内敌人陷入暗黑状态
归还灵符	死后武器自动回到寄放屋	脱出迷宫
复原灵符	贴付后烧付耐久全回复	回复武器一定耐久值
复制灵符	攻击时有一定几率使敌人分裂	复制其它灵符
足枷灵符	攻击时有一定几率使敌人不能动	使房间内敌人陷入不能动的状态
睡眠灵符	攻击时有一定几率使敌人睡眠	使房间内敌人陷入睡眠状态
转移灵符	攻击时和敌人交换位置	在本层迷宫内随机瞬间转移
封魔灵符	封印敌人	投掷敌人后有一定几率将其封印
增　幅灵符	增加武器灵力最大值	增加武器灵力最大值
付丧灵符	贴付后烧付得到爱用度MAX武器的魂	将武器能力继承
幸运灵符	打败敌人后掉落东西的几率上升	投掷敌人有一定几率将其变成道具
暗杀灵符	攻击时有一定几率使敌人即死	画面上的敌人立刻倒下
劣化灵符	攻击力、防御力下降	使用后降低自己等级，投掷敌人使其降低等级



虽然本作第一眼看上去像是以忍者少女为卖点而毫无内涵的游戏，但实际上还是很值得深玩的。每一个新出现的迷宫都要比前一个迷宫难打很多，因此离开迷宫后继承等级的设定很符合游戏需要，不过由于队友人数很多，需要反复练级会让人觉得比较烦琐，我就偷懒只练了主角姐妹二人组而已。丰富的武器和灵符使本作的游戏性很高，打造属于自己的最强武器很有挑战性和成就感，为了避免发生不慎落败道具全失的悲剧，请一定要记得在武器上贴归还灵符哦，不然精心炮制了很久的极品化为泡影实在让人很想吐血啊。我得承认我对不可思议迷宫系列的游戏很有爱，对本作也是一玩起来就不舍得放手了，只是初次接触本系列，从零开始慢慢摸索很是费劲，到熟悉玩法为止花了不少时间，如果游戏的教学系统更完善一些就好了。

A

申鹏	冬天终于全面来临了，春天也不远了。我的春天也不远了吧
读者资料	男，22岁，呼和浩特市贝尔路文化图片社

■文责/菜团

《勇者别嚣张》创意嚣张！玩法嚣张！销量嚣张！好评嚣张！人气超嚣张！

不愧是被日本著名游戏杂志FAMI通评为白金殿堂的作品，没有想到的是，这个由SEC发行，Acquire制作的《勇者别嚣张》，竟然是一款PSP上面罕见的创意游戏作品。在不提这款游戏的优秀点前，先说一说PSP主机上的创意问题，众所周知，PSP一向是以画面派来吸引玩家的眼球，PSP的高性能和时尚性，让许多玩家纷纷购入，即使是一些对游戏没有兴趣的朋友也会买来一台PSP，没事的时候看看电影欣赏一下音乐，自从PSP被全线破解之后在PSP上欣赏电子小说也成为了众多玩家娱乐的一部分，可以说PSP正是靠它的多功能夺下了中国的大部分携带主机市场！PSP上面的游戏一般都以画面作为宣传手段，但是光有画面游戏性差的要命的游戏大有所在，几个月制作就会推出的美式游戏更是这种派别的代表！



部分日式游戏同样也会走走这样的路线！总之如今的玩家在接受PSP游戏的最先印象就是从画面开始！不过Acquire制作的《勇者别嚣张》却恰恰颠覆了这种概念，最初SCE刚刚放出这个游戏画面的时候很多玩家并没有看到相关的游戏介绍，单从画面上来看这款游戏就是一个"FC"画面级别的作品，"不入流"，"肯定不好玩，""无聊"等一些评价就从玩家嘴里冒了出来，但是这一切却从SCE放出的一个试玩版中彻底改变了！游戏属于反勇者类的代表作品，玩家扮演的再也不是消灭魔王的勇者，而是要消灭前来捣乱勇者的魔王！魔王所处的位置就是王宫的地下，魔王会利用地下的资源来生产自己的大军，游戏并不是要你通过什么基地造出什么样的怪物，而是利用一些快要腐烂的石头培养出你想要培育的敌人！游戏严格按照自己的食物链进行划分，每个兵种都是由食物链的连锁组成，只要你掌握的食物链的规则那么你就会随心所欲地制造你想要创造的魔物。

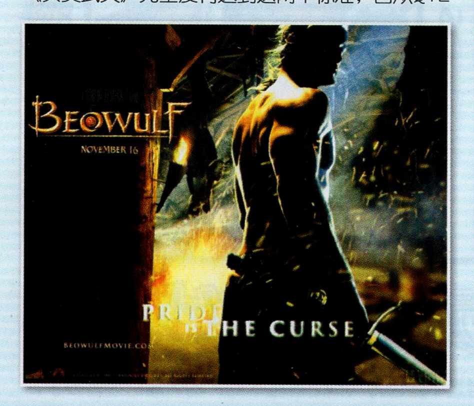
在地下隧道中你要自己挖迷宫来阻止勇者快速地找到你，同时还要掌握各种挖掘的方法以便能够快速地达到某种魔物的营养供给。一开始看似上手困难，但是如果掌握了一些挖法后那么你会发现你已经沉迷在其中了！如何能够快速地消灭各种勇者，以及挑战最高评价才是身为玩家的你所要去做的！在玩过试玩版后，众多玩家都开始期待这款作品，因为这款作品无论从题材还是创意都实在是太优秀了！正式版发售后众多玩家立刻投入到这款游戏当中，没过多长时间网络上关于此游戏的研究就已经开始铺天盖地了！游戏总共8关，当完成全部关卡后会出现更加困难的2周目，同时标题也会进行改变，变成了《勇者超嚣张》，2周目的勇者都是3人一组进行厮杀，在二周目的最后还会出现实力超强的黑暗勇者。这款游戏再次告诉如今的玩家，画面优秀固然可以给予你视觉上的享受，但是游戏性好才是最好，才能让你真正地投入进去！好了12月份属于《勇者别嚣张》！你准备好了吗?



连永晖	如果上天再让我选一次，我一定选PSP，而不是手机+SP
读者资料	男，18岁，福建省福州市晋安区岳峰镇福新中路岳峰新村B4座302单元

贝奥武夫，挑战战神？失败、失败、大失败！

前几期我们刚刚为你介绍了关于这款挑战《战神》的作品《贝奥武夫》的一些消息，当时单从画面上来看并不能够了解这款游戏，是否能够超越《战神》？但是当游戏正式发售后，我们才发现，所有人都被官方的豪言壮语给欺骗了！游戏想要挑战战神，还真是不可能，因为这款游戏的素质和《战神》相比已经不是差了一点两点！首先从画面上来看整体效果还算让人满意，但是人物从建模到背景构成都存在着明显的不足，场景并不大气类似于国内所出品的网络游戏，而且招式生硬，音效更是寥寥无几！想要挑战一部作品，必须要有一点强于或者是超越！但是《贝奥武夫》完全没有达到这两个标准，自从QTE系统从《莎木》系列正式被命名并且流行起来后，唯一能够将其发挥到极致的只有SCEA推出的《战神》，在QTE系统中《战神》所表现的，是大气、是魄力、是让人热血沸腾，但是转过来再看看《贝奥武夫》，有些QTE竟然只让玩家连续按一个按键，而且在视觉效果上丝毫没有魄力！就拿第一关的BOSS来说，贝奥武夫在海边消灭3头海怪，每杀死一个海怪之后就会提示玩家近距离按动圈键，上前按键后我们只是看到贝奥武夫爬上去随便动了一下怪物就死了！这样的QTE系统明显就是多余的设定。



再从动作性上看，游戏打斗显得有些单调，而且人物的动作极为缓慢，如果在设定中动作缓慢攻击力强大也可以，但是游戏设置的不但动作缓慢就连攻击力也是弱的可怜，敌人种类也是少之又少，在开始一直到第一关结束，大部分的敌人竟然只有源源不断出现的螃蟹，而且螃蟹非常的皮实！一只就需要攻击很长时间，一开始就让玩家难以投入进去。游戏另外一个搞笑的地方就是，初始剧情过后，玩家将会有3个随从，但是随从的装备在精良程度上来说却要远远高于主角，而攻击力却比主角还弱，这样的设定也未免太过于搞笑，游戏说是挑战《战神》也未免过于豪言！游戏只能算是一款小品级别的ARPG作品。一般由电影改编的游戏成功的往往很少，《贝奥武夫》也不例外……

《星海传说》新同伴加入，新作品登场！

以1996年在SFC上发售的大人气RPG作品《星海传说1 初次启航》为蓝本进行强化的《星海传说1 初次启航》PSP版将会再次加入全新内容，除了一些固定的角色之外，全新伙伴，雇佣兵和格斗家加入其中！这两个新角色都是玩家在作战时的好帮手。

第一名新角色是エダ　ル！他是拥有极高剑术的雇佣兵，在惑星ロ　ク上享有勇名的战士之一！他是所有兵法者憧憬的对象。エダ　ル为了寻找能够继承自身能力和技能的人而踏上的旅程，从而与主角众人相遇。

第二名角色是被称为リカントロープ种族的少年，他从小的理想就是立志成为一名受人尊敬的格斗家。在平时都是很和蔼可亲的样子、但是一旦精神高涨就会因体内病菌的原因而变成狼人。

游戏将会第二次全新重制画面和系统，而且最为受到好评的战斗系统也会进行重新制作，虽然在画面上并没有什么太大的改变，但是全程语音以及全程动画这两大亮点，相信一定会让游戏变得与众不同！



梁志宏	又是我，还是我，不可能上不了边角拦的啊！
读者资料	男，15岁，广东省湛江开发区龙潮村六区一巷16号



ARPG 武侠动作		
	游戏名	兽神演武DS
	厂　商	D3
	发售日及其它资料	●2007.11.22 ●1人 ●5229日元●256Mb





《兽神演武》是由《钢之炼金术师》的作者荒川弘所绘制的一部漫画作品。这部带有中国风的漫画，从连载伊始就备受众多拥趸的关注，10月新番的动画化可以说是顺理成章。由出品过《交响情人梦》及《零之魔法使》的StudioFLAG公司制作，负责《兽神演武》TV动画监督的是曾执导《机动战士高达》的关田修，角色设定则由荒川弘亲自操刀。配音主役也正式确定，铃村健一与樱井孝宏都会在本作中登场。

带有中国式武侠元素的奇妙画卷



↑主角岱灯和他的妹妹赖罗，从台词上看似乎正在发生争执。

不晓得是不是因为《钢之炼金术师》的热潮已经过去了，由于没有后续TV动画的推动，导致《钢炼》漫画版的人气逐渐走低，所以荒川弘似乎对于每月一次的月刊连载也就敷衍了事了起来，开始尝试性地创作一些短篇作品。不过短篇的价值显然是有限的，于是在小试身手之后，荒川弘终于发威，在《月刊少年Gangan》的增刊《Gangan动力》第3期上，开动新连载作品——《兽神演武》。这部作品的原案有个很奇怪的名字，竟然叫做“黄金周”。从画风来看有着一定的中国式风味，不知道是不是在《钢炼》的欧洲风情之后荒川弘要挑战一下深蕴的东方文化。



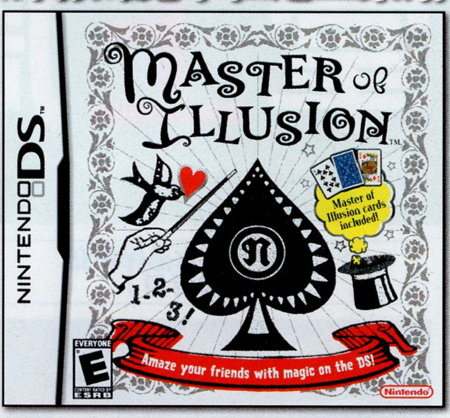
→既然叫做兽神演武，就自然少不了激烈的打击格斗。

《兽神演武》的故事舞台设定于乱世，天谕将有七位英杰降临于世。他们是星宿下凡，来平定这动荡的时代。在帝国战士所忽略的大华八法六伽宗的总本山上，莲通寺的正殿里沉睡着一把剑，当一位英杰握住这把剑的时候，七星宿的前世之灯将放出光芒。人们称这些被上天选中的七个人为——二天神尊和五神斗士，用剑术与拳法来维护最后的正义。主人公岱灯和妹妹赖罗生活在一起，岱灯其实是被称为能引起天下动乱的灾星“破军”下凡，只要破军一觉醒，岱灯就会立刻暴走并发挥出压倒性的力量。于是灾星少年的乱世历险因天命而展开……

翁文智	除了想念还是想念，想念离开PG的每一位小编。好像啊～
读者资料	男，15岁，海南省海口市塘边路117号



所有的魔术在这里集结



你喜欢魔术吗？你喜欢看魔术表演吗？你会魔术吗？任天堂推出的这款《魔术大全》就是一款教你如何玩魔术的另类作品。这个游戏在日版推出后时隔一年之后，终于又发售了该作的美版。在游戏中，通过血型和星座等问题的回答就可以进行占卜。你可以把这个游戏当成一位魔术老师，它会表演魔术给你看，也会教给你各种魔术的表演方法和技巧。如果使用随预约特典附送的魔术扑克，再加上跟着这款游戏加以训练，你也会成为一名出色的魔术师。那么趁着这回美版的推出之际，向大家再推荐一次。

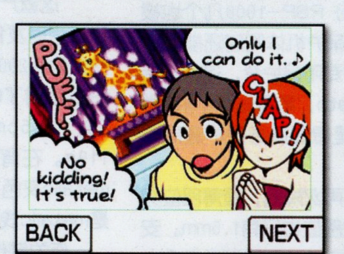
朝着一名出色魔法师的目标练习



↑大变活人！？不，这次要表演的是大变活狮……OTL

游戏主菜单给人清爽干净的感觉，而主菜单上屏幕的向导人物玩过大合奏的玩家们也应该不陌生吧。在每一个魔术教程前都会有一段漫画形式的开场，而在之后的具体操作分部教程时屏幕的上下方分别会有图片讲解和文字讲解，更能加深玩家们对每一步骤的理解。在小游戏中，本作音乐应该可以算比较出色的，音效也很恰好的在游戏中发挥出"绿叶"的作用，使整个游戏更具完整性。

游戏中对连捆的专用扑克有介绍，原来每张牌的背花上都有宛如花瓣的记号和数字，这样只看背面就能知道牌面内容了。本作主要采用集点法来开放未知新游戏，每玩一次游戏将获得10点奖励，当升到指定点数时，将会开放部分新游戏，而每天派发的点数是有限的，这样一来既可以避免长时间游玩造成的倦怠感，又可以对第二天的新游戏抱有期待。



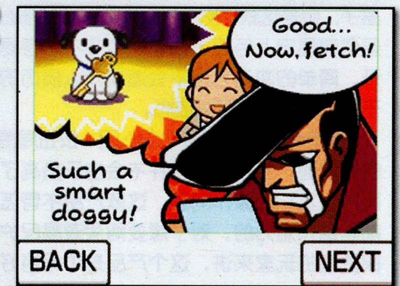
在朋友面前展示你的魔术天赋

游戏中主要有三种模式分别为：一人魔术、演示魔术以及训练模式。

一人魔术：在一人魔术中玩家们将扮演观众的角色，按照电脑的指示完成每一步，最后会有令人惊奇的结果出现在玩家面前。

演示模式：演示模式则需要玩家亲自动手，在一开始掌握技巧后将魔术表演给自己身边的人看，使他人对你另眼相看。

训练模式：训练模式中主要是一些小游戏，来考验玩家各种能力。



↑美版中追加的漫画很有趣，简单明了地介绍每个魔术的表演方法。

张跃卿	祝所有玩家的掌机"长生不老"
读者资料	男，12岁，北京市朝阳区育慧西里22号楼904

COOLEST GADGETS

掌上周边街

本期特地为您送上两款PSP2000专用的保护套，虽然大家都见过类似的产品，但是这两款包包都有其特殊的地方。

CYBER · PSP水晶保护套（PSP2000专用）



● 厂商：Cybergadget
● 价格：700日元　● 颜色：透明白色

厚度和重量不变化的PSP-2000薄型专用的水晶保护套登场了，留的 PSP-1000几个也被看见，不过，这款产品是保护机体同时还能够完整还原PSP画面的2000型专用保护套，这款穿品的素材采用了porikaponeto，重量是17g可以说是非常的轻。这款产品是想要简单保护液晶画面的推荐产品。

这款产品的薄厚程度再次降低，最薄部位约有1mm，即使是厚一点的部位也只有1.5mm。安装方法非常简单，只是把PSP放到里面后在合上盖子，但是这款产品的的固定力并不是那么强，虽然容易安上与卸下，但是也并不是容易被打开，简单的冲击力是不会造成什么损伤的，对于安全性来讲大可以放心。

方向键、模拟摇杆、○△□×按钮周围很圆的被挖通。手感很好，并不会由于垫高了一处而产生其它的操作问题，这款产品不管怎么说都是富有魅力的，对于想要购买液晶保护贴和保护套的玩家来讲，这个产品是个相当好的选择，透明度也很好。就算是单从价格上来讲也是一款值得推荐的商品。

PSP1000-2000专用保护套装



● 厂商：UGAME
● 价格：997日元
● 颜色：metalic浅蓝色　metalic灰色

这款产品在2005年6月16日已经发售了，但是，当时发售的只是PSP-1000使用的产品，如今作为与2000型共用的产品再次被发售。这款产品是使用了EVA素材所制成。产品的尺寸是横(侧)18.5cm，纵10cm，厚度约4cm。重量是119g。在背面拥有皮带圈和登山铁环。颜色是metalic灰色，metalic蓝色2种，这次大家看到的是metalic浅蓝色。

作为制作素材的EVA材料硬度很高，所以用它作为材料，使得保护性能有了很大的提高。旁边采用了2个拉锁的盖子设计，能够盖住外部，拉锁的tsumami附有了UGAME的标志的四角的橡胶。背面的皮带圈上被橡胶固定了登山铁环，它所采用的是登山铁环不能够拆卸的设计。

我们为你很多次介绍过不同厂商制作同系列产品。这款产品的风格还是趋向于朴素，拉链风格质朴，也许以后还会出现相类似的产品，也许会更好地制作吧？不过，这款产品也算是一种创新，专门为登山员准备的登山铁环，也成为了一个亮点.

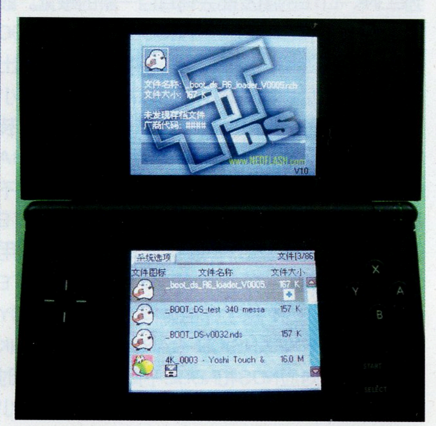
王兆宇	我希望实现和我说的和画一样哦！感激你们！
读者资料	男，12岁，江西省赣州市赣区红环路7号单元6楼602室，8214500



一卡在手，游戏全有

NDSTT烧录卡简评!

上期我们为大家简单的介绍了一下NDSTT这款烧录卡产品，本次我们又收到了DSTT小组寄来的正品包装套图，在这里简单的为大家介绍一下，里面所附送的内容。以便玩家们购买方便。



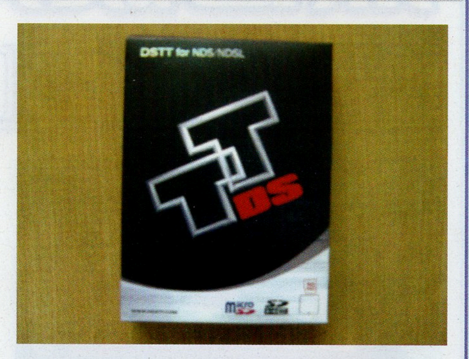
正品的包装内打开后内容绝对会让玩家们感到厚道，因为里面的内容实在是好多！里面包括一个可以玩GBA游戏的slot2端卡带，另外一个就是支持NDS震动游戏的震动卡，一个USB读卡器（小小的读卡器拿在手中实在是让人爱不释手！）和一个DSTT的烧录卡，其中最让我们吃惊的就是里面竟然附带了NDSL主机专用的贴纸，这实在是厚道之极啊！驱动光盘里面的内容很详细，其中包括了最新的内核程序以及一些应用软件，

首先玩家需要准备一个TF卡，将TF卡放入读卡器后打开随包装赠送的光盘，在里面TTDS的文件夹中我们需要把卡带需要的内核复制到根目录下。

打开文件夹后我们看到了两个内核版本，一个是中文内核另外一个就是英文内核，它们在功能上没有区别，只是语言不同而已。

将内核装入到根目录后，我们就可以把NDSrom放入到TF中，DSTT同样也是支持原始rom并不需要转换。

进入后我们看到一个非常简洁的界面，对于一些没有文件图标的游戏系统会自动给予一



个图标，文件名称与文件大小也清晰地显示在屏幕上，在左上角的位置上有一个系统选项字样，在里面可以对烧录卡进行设置里面一共有四个选项，分别是PASSME模式、GBA模式、关机和调节灯光。PASSME模式可以让DSTT卡单独充当一块三免卡使用，而GBA模式，则是让TTDS来引导其它的Slot2端来运行GBA游戏，. 剩下的两项就不用进行说明了！

FF4出现后，我们马上使用DSTT进行了测试，它能够完美运行。

烧录卡的兼容性很好，基本上测试的游戏都能够正常使用，而且游戏支持软复位功能，并且可以在游戏选择时单独进行设置，这个功能十分方便，因为有些NDS游戏是不支持软复位的，不支持软复位的游戏非常容易死机，所以单独进行设置就可以避免这个现象的发生。TTDS是一款在烧录卡后期推出的产品，DSTT总结了各大烧录卡的优点并且加以融合，虽然DSTT目前还没有什么名气，不过相信这款烧录卡优秀的素质应该不会让大家失望！我们期待DSTT小组接下来的产品。官方网站：http://WWW.NDSTT.COM



黑白旋风 ELINK-LITE评测



ELINK是一款针对GBA的烧录新锐，设计之初是瞄准了GBA市场新旧交替，许多厂商都忙于征战NDS的烧录市场而疏于GBA市场的开发，ELINK小组就是在这样的背景下推出了采用传统烧录技术而高性价比的GBA烧录卡。相信不少玩家和笔者一样都是从GBA时代走过。GBA上的无数经典游戏至今还依然历历在目，种类多品种全是GBA游戏的魅力所在，然而NDS烧录技术的发展使得SLOT1烧录卡大行其道，从SLOT2过渡到SLOT1的烧录卡，在享受到了免刷机免转换免引导的技术便利的同时，却失去了GBA功能。于是NDSL专门的GBA游戏解决方案开始兴盛起来，早在ELINK 发售之初笔者就从ELINK的开发小组获悉了专门针对NDSL开发的ELINK-LITE的消息，而随着时间的推移ELINK-LITE也终于浮出了水面。

包装设计独具匠心

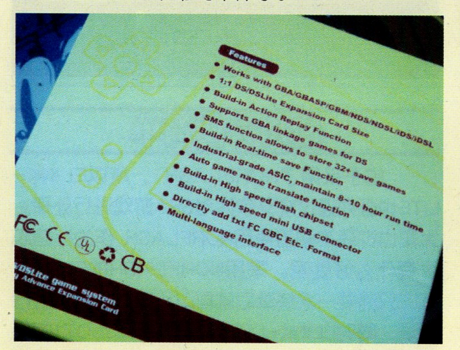
ELINK小组在推出 ELINK之初就十分 注重产品的包装设计，此次的ELINK-LITE 更是如此，为了赢得消费者的认同，ELINK-LITE在包装上下足了功夫，ELINK-LITE的包装设计整体风格简单明了，设计的灵感源于FC的配色，另一方面来讲，精美的设计才能吸引消费者的眼球。ELINK-LITE的包装为正方形，主体的颜色为黄色，在周围用暗红色勾边，相信每个拿到ELINK-LITE的朋友都会有耳目一新的感觉。最为突出的要说ELINK-LITE的LOGO设计了。LOGO摆放在包装的偏右下的位置，用暗红色勾勒出ELINK几个字母的轮廓，周围点缀者红色的小十字，如众星捧月般的围绕在LOGO周围，包装的背景图案是用淡淡的颜色勾勒的GBA，GBA的图案上的颜色也有深浅的变化，使得图案不那么单调更有灵气，也是为了突出ELINK-LITE的功能，ELINK-LITE是一款专门的NDSL用GBA解决方案，右上方有for DS/DSLITE GAME SYSTEM 的字样稍微向下有GAMEBOY ADVANCE EXPANSION CARD字样 ，ELINK系列分别有对应NDS和NDSL不同的版本。同时为了满足不同的需要ELINK还有不同容量大小可供选择。





↑ELINK的LOGO设计独具匠心。

背面是产品特点的介绍了。支持GBA，GBASP，GBM，NDS.NDSL，IDSL.，DS，DSL拓展卡大小，金手指功能，支持GBA和NDS游戏的联动SMS功能，可以支持32个以上游戏的存档，工业级专用ASIC采用，低功耗，超省电，保持8-10小时运行时间 *_在淡淡的的黄色背景下，暗红色的字体更加醒目，这无疑使我们更加期待ELINK-LITE卡带的本体了。





卡带做工精益求精

如果说ELINK-LITE的包装设计给人的感觉是惊喜的话，那么ELINK-LITE的卡带给笔者的感觉就是惊艳了，ELINK-LITE的卡带做工十分精细，首先ELINK-LITE的卡带磨具十分完美，磨具直接影响了批量生产出来的外壳的制作工艺，好的磨具才能制作出做工精细的外壳，ELINK-LITE的卡带外壳有两种颜色黑白两色，白色外壳的为1Gb的版本黑色为512Mb，也可能在正式发售后也可能会作一些调整。ELINK-LITE的卡带外壳十分精细，在细微之处还做了UV的处理，因此摸上去很光滑，卡带的周围没有任何毛刺，边缘十分整齐。

背面很整洁，有螺丝孔，里面的螺丝可以用普通的螺丝刀方便的拧开，如果正式发售后，



官方随卡带附赠一套外壳的话就更好了。大家可以更换自己喜欢的颜色的外壳也是很不错的哦。ELINK-LITE的贴纸设计风格也和包装的设计十分相近，两者相映成趣。暗红的色调作为贴纸的背景，金黄的颜色凸显了ELINK-LITE的特点也是ELINK-LITE的卡带看起来很高贵。笔者觉得黑色外壳的ELINK-LITE 看起来更高贵。ELINK-LITE卡带的顶部有个小窗口，这是由ELINK-LITE的烧录方式决定的。ELINK-LITE有别于传统的烧录卡，传统的烧录卡大多需要独立的烧录器，或者需要使用充电口来进行数据的传输，这样在很大程度上限制了烧录的速度，ELINK-LITE把烧录器集成在了卡带里，这样在烧录的时候把ELINK-LITE插入主机里用，用USB数据线直接于电脑相连配合ELINK-LITE的转换软件就可以进行烧录了。大家最关心的就是ELINK-LITE 是否突出的问题了，相信不少NDSL玩家都有不突出的情节，当然作为拓展卡的突出问题会影响主机的美观性，这里大家就可以放心了ELINK-LITE插在NDSL上是不会突出的而且和USB连接的小窗户也不是突出出来的，并且ELINK-LITE的手感和防尘卡的手感很接近，对于使用黑色和白色主机的玩家来说十分适合，如果ELINK-LITE的外壳颜色再多一些的话，会让更多玩家满意。



↑完美不突出你心动了么。

风月樱	交出DS、PSP、烧录卡，统统告诉我密码
读者资料	女，16岁，北京市东城区中央工艺美院附中高一（3）班

ELINK-LITE的完美不突出，纤细的体积这些都要得益于ELINK-LITE内部的电路设计了。ELINK-LITE的电路板是进行了重新设计的，为了适应缩小的外壳，同时也是为了在NDSL上完美不突出，我们可以看到ELINK-LITE 的电路更加精巧。由于受体积的限制ELINK-LITE依然没办法采用标准的USB接口，而是选用了比标准USB口小一点的USB数据线，数据线的质量也不错，充分的保证了ELINK-LITE烧录的速度和稳定性，大家可以看到ELINK-LITE的电路板上有电池，为了保证ELINK-LITE的存档安全，ELINK-LITE采用了日本原装的万圣充电电池，顺便可以提一下。ELINK-LITE 的存档可以在游戏软复位以后，直接把上次的游戏的存档写在NORFLASH里面。但ELINK小组考虑到存档的安全性问题以及不使用软复位的情况依然保留了电池的设计，从这点可以看出ELINK小组认真负责的态度。这样就起到了双重保险的作用保证游戏存档的安全。此外ELINK-LITE的金手指沉淀工艺也十分出色。电路板的背面就是存储的芯片了由于采用了工业级专用ASIC使得ELINK-LITE的功耗更低，相应的也十分省电，可以保持8-10小时运行时间。



↑电路精良，设计的十分完美。



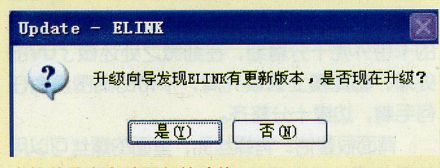
↑直接使用USB线进行烧录，方便简单。



使用方便简单

由于采用了NORFLASH ，所以ELINK-LITE也必须通过烧录软件对GBA游戏进行处理。大家也许还不知道使用NORFLASH 作为存储芯片有什么好处呢。采用NORFLASH的ELINK-LITE只需要一次烧录后就可以无需等待直接进行游戏，同时ELINK-LITE不需要依赖SLOT1的烧录卡就可以独立运行，用NORFLASH作为存储芯片保证了GBA游戏的完美运行，而且不会出现托慢的状况，但由于NORFLASH的特性，ELINK-LITE的烧录速度比起直接复制来说要慢很多，但和传统的烧录方式比速度已经有了极大的提高。使用ELINK-LITE 首先要安装烧录软件，之后用烧录软件进行烧录。烧录软件可以在ELINK的官方网站下载到。在烧录游戏时为避免烧录出错，需要保持主机电量充足，不能在主机显示红灯状态下烧录，同时为了使烧录更加稳定，最好把ELINK的USB 直接连接到电脑主板的USB口上，使用延长线，USBHUB都可能因为供电不足影响烧录。这里告诉大家一个小技巧，烧录的时候关闭其他应用程序能获得较快的烧录速度。ELINK-LITE的烧录软件另一个优点就是提供了在线升级的功能，每次启动ELINK-LITE的烧录软件时都会检查是否有更新，如果有更新的话，软件会自动下载升级文件，十分体贴新手，连接网络就可以第一时间更新软件。

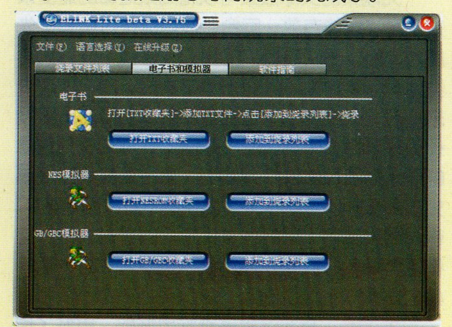
一切准备就绪后就可以开始烧录游戏了，双击桌面上的ELINK图标就可以启动烧录软件了，



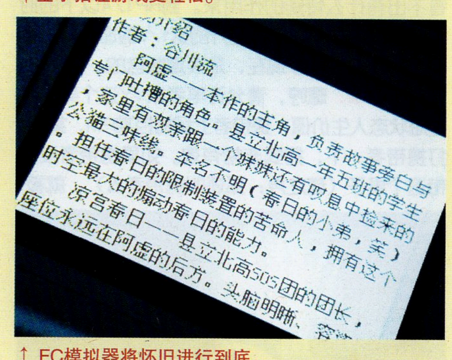
↑软件具有自动更新的功能。

林翔	其实我是典型的御姐控男人，面对今年LOLI的胜利，我很无奈
读者资料	男，18岁，广西北流市永顺三区293号

软件主体分为三个部分，每个部分都采用了分页的设计，只要点击分页就可以显示相应的功能了，第一部分是烧录GBA游戏，第二部分是模拟器以及电子书工具，ELINK-LITE的烧录软件已经集成了电子书，FC 和GB模拟器功能，第三部分是软件的指南。提供了一些烧录的注意事项以及快速上手指南。为了满足不同的需要ELINK-LITE的烧录软件也提供了多语言的选择，简体中文，繁体中文，英文，只需要选择相应的语言就可以进行切换了。ELINK-LITE的软件界面也十分出色，整体色调为灰色，给人很稳重的感觉，烧录游戏的时候只要选择添加文件用于单一游戏的烧录，批量添加文件用于烧录多个游戏。也可以直接把拖拉操作来添加游戏，添加好游戏后如果你想使用金手指和软复位功能需要点击鼠标右键，然后进行设置，这样在游戏中就可以按L+R+START使用软复位了，L+R+SELECT可以用来开启或关闭金手指功能，最后直接点击开始烧录剩下的就是耐心等待烧录的完成了。



↑金手指让游戏更轻松。



↑FC模拟器将怀旧进行到底。

除了烧录游戏以外软件还提供了电子书阅读，FC，GB模拟器等功能，相对于游戏的烧录这些附加功能的使用也很简单，点击所选的项目，就会弹出文件夹只需要把TXT文本或者FC，GB



↑电子书功能。



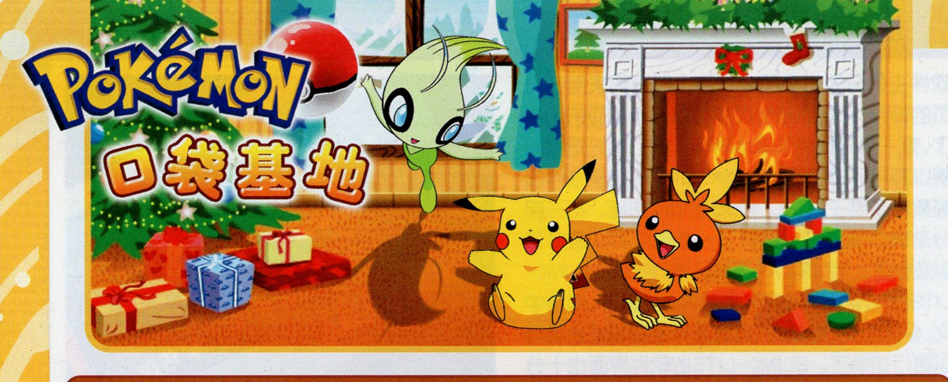
↑ELINK-LITE 的界面也很友好。

游戏放到文件夹里，点击添加到烧录列表，就可以把这些文档转换成GBA用的ROM了。使用上也很方便，对于想要怀旧的玩家来说是不错的功能。

总评：截稿前得到了来自ELINK小组的信息，1Gb的ELINK-LITE的售价为168元，512Mb的价格为140元，而ELINK小组为了使ELINK-LITE更加完美，成为NDSL最具性价比的拓展卡，也在努力完善着ELINK-LITE的软件，并且强大的即时存档功能也在开发之中。相信ELINK-LITE会有更好的表现。

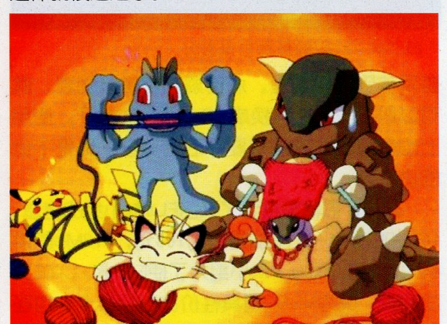


Ndsbbs评测组 ffsky



口袋战术 珍珠钻石新道具分析(完)

抗性果：DP中一共有17种属性的抗性果。减半伤害这效果实在是非常王道，可惜限制条件是必须被克制，即相当于正常效果。这个限制条件里抗普果比较特殊，因为普通系不克制任何系，所以只要受到普通系招式的攻击该果子就会发动。不过要注意的是只要对手对你使用的该属性招式有攻击力且属性克制（普通系除外）就会使该果子发动。比如快乐带个抗斗果本来没错，但是随便中一下不疼不痒的觉醒斗就会把果子消耗掉，这样就很尴尬了。



虽然都是抗性果，但是它们的使用率肯定也有高低之分。比如抗火果抗斗果之类肯定就很常见，而抗龙果抗毒果之累恐怕就只有组龙队或是草队的时候才能有幸目睹了。抗性果算是在强攻王道的DP里为消耗、盾牌为主流的战术再次提供了可能，算是使DP的风格不过度地偏向于进攻。毕竟一场精彩的战斗总是要互有攻守才够得上精彩这两个字，老是一昧地对你秒我一个我秒你一个的战斗无疑就失去很多观赏性了，笔者相信也不会有太多人喜欢这样的比赛。

先制果：这个果子和其他提升能力的果子略有不同，这个不同是指在发动条件方面：HP在1/4以下时，下回合初该果子发动，并使持有者当回合内优先度为0的招式的优先度提升至+1。“下回合初”这个定义实在是太宝贵了：正所谓留得青山在不怕没柴烧，即使当回合你的HP降到1/4以下，而对面是你即使先手也无法威胁的PM，你完全可以换下该PM以后再找机会上场，因为该果子在你HP降到1/4以下的当回合是不会发动的，对手自然也无法得知你持有的是何道具。

先制果的实际效果可以用高效短命的速度果来形容（只能有效一回合，但可以快过所有优先度为0或0以下（废话）的招式，碰到电光石火之类也有一拼之力）。使用者不需要以自身的速度来衡量，故某些因为速度基础太低使用速度果没什么效果的PM也很适合先制果。也就是说先制果的适用范围也比较广，理论上，适合速度果的换成先制果都是可行的，因为速度慢而不适合速度果的，带先制果就可以更好地发挥它们的其他能力。可惜这个果子的效果不能被接力(会使接力这一招式必定先出)，否则它的实用性又要上一个台阶了。

命中果：其实这果子挺难用好的，用好了也看不出有什么特别的作用来。到HP1/4以下的时候已经是非常脆弱了，提升的这1/3的命中率，能做点什么呢？至少现在，是很难断言的。

谜之果：嗯哼，请允许笔者来YY这个果子的理想状态人生价值：携带者上场抵挡某PM，某PM打携带者一下，招式非常有效。如果携带者没有带这个果子（谜之声：那还叫携带者么），就被



潘海鸣	口袋鼓起来，主机靠过来
读者资料	男，16岁，广西柳州市柳南区鹅山八区19—2—9

两下做掉了。可惜它带了这个果子，于是在受第一下攻击的时候恢复了25%的HP，所以没有被做掉而是反做掉对手——虽然这种状态比较理想，但是在实战中还是不难见到，所以这个果子也不能说没有市场。不过还是那句话，DP的风格是进攻王道，所以在被克制的攻击以后恢复的那点HP，有没有作用，有多大的作用，这些就很难预料了。

两反果：目前看来，物反果的作用是可以破起死回生战术，而特反果……高速的道具回收PM理论上可以无限道具回收+回血招式屈死对手，当然，只是理论而已。这两个果子由于反得太少，目前还真看不出什么特殊作用来，期待以后的发掘吧。

具体的树果种类及其效果为：

图样	日文名	中文名	效果
	オッカのみ	抗火果	当携带该果实者受到火系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	イトケのみ	抗水果	当携带该果实者受到水系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ソクノのみ	抗电果	当携带该果实者受到电系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	リンドのみ	抗草果	当携带该果实者受到草系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ヤチェのみ	抗冰果	当携带该果实者受到冰系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ヨプのみ	抗斗果	当携带该果实者受到格斗系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ビアーのみ	抗毒果	当携带该果实者受到毒系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	シュカのみ	抗地果	当携带该果实者受到地面系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	バコウのみ	抗飞果	当携带该果实者受到飞行系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ウタンのみ	抗超果	当携带该果实者受到超能系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	タンガのみ	抗虫果	当携带该果实者受到虫系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ヨロギのみ	抗岩果	当携带该果实者受到岩石系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	カシブのみ	抗鬼果	当携带该果实者受到幽灵系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ハバンのみ	抗龙果	当携带该果实者受到龙系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ナモのみ	抗恶果	当携带该果实者受到恶系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	リリバのみ	抗钢果	当携带该果实者受到钢系的克制攻击时伤害减半,一次性用品
	ホズのみ	抗普果	当携带该果实者受到普通系的攻击时伤害减半,一次性用品
	ナゾのみ	谜之果	受到克制攻击时自身回复1/4HP
	ミクルのみ	命中果	当自身HP低于1/4时命中提升一个等级
	イバンのみ	先制果	当自身HP低于1/4时,下回合自己招速为0的招式招速变为+1
	ジャポのみ	物反果	当自身受到物理攻击时,攻击者损失1/8HP
	レンブのみ	特反果	当自身受到特殊攻击时,攻击者损失1/8HP

DP的新道具我们就介绍到这里，非常感谢大家的阅读。口袋妖怪游戏中的道具学非常深奥，有很多值得研究的地方。今后我们还会以这种形式陆续选登DP的分析，还望广大口袋迷多多捧场。

口袋百科 十诫(2)

还有最近的大热门（我啥也不说了，时效性真是要命，更新一下：这家伙在比赛中已经被禁了）飞翼兽的特性很搏RP，配招更搏RP，举个不实战而失误的例子。比较一下这两只飞翼兽的配招：精准镜 闪电+空气切割+鸟栖+影子球/剩饭 电磁波+空气切割+影子球+鸟栖。粗看上去两个思路差不多，都是先封锁再打击，一旦形成控场，绝对使对方郁闷，而且如果对己方RP有绝对的自信，第一击闪电麻痹的概率是70%*30%*2*1.2=50.4%，过50%了，相当理想，实际操作一下……嗯？怎么不会闪电？——



退一万步讲，就算它会闪电，精准镜的效果是比对手后出招的时候命中*1.2——飞翼兽SD种族80，不快不慢，用这个道具并不是很合适——归根到底，症结在于组这只飞翼兽的玩家追求的力量过于不安定……

其实说“懒”是个很模糊的概念，几乎所有的错误都可以归咎于“懒”，不过这也正说明懒是新手面前最大的障碍么。

至于怯场，这主要表现在一些新手有时候参加比赛的时候紧张得要命，导致水平发挥不出来，从而迅速败北，这样会给心理造成阴影致使其更加不自信，如此这般恶性循环……《欢迎加入NHK》里面有句话非常经典，“当你觉得紧张时就想象对方还不如你，是最渣最滥的臭棋篓子，这样就能保持绝对的自信”，用到这里也并非不可以，只是对对方不敬……的确紧张是个要命的毛病，手忙脚乱不说，还容易犯一些很白痴的失误，所以从一开始就要树立起自信，相信自己能有100%的胜算，这是念能力战士的气概！——等等，跑错场景了，换台词——这是新手的必胜法宝。

骄傲是人常犯的错误，尤其是经历连败后刚刚出道的新人，如果有那么一天突然胜率提升了，往往会找不到北，从而又被一连串的打击打到丧失自己的原则——怎样区分胜率提升和自己水平进步的区别?你要问自己三句话：你没有使用过强的pm么?你真的没有使用过强的pm么?你真的确定你自打出娘胎起就没有猥琐的用过于强大的pm来阴人么?呃，废话说多了，其实也需要注意对手的水平，偷偷告诉你：NB上的新手都很可爱的，说不定哪天碰上我就把我虐的找不到东北西南了……所以在对战的时候，要随时注意自己要干什么，以及对手在干什么，这样子能力便会提升很快——尽管通常急不得。

组队四戒

佛曰：“以物物物，则物可物；以物物非物，则物非物。物不得名之功，名不得物之实，名物不实，是以物无物也。”

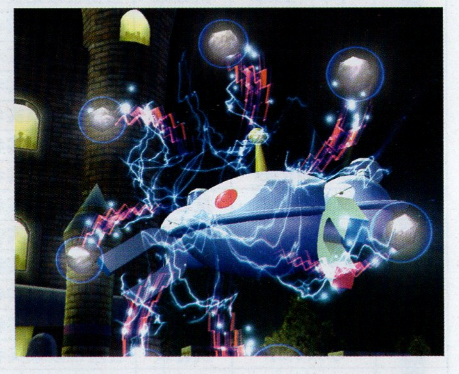
我蹭了蹭衣角，擦了擦汗，对曰：“命由己造，相由心生，世间万物皆是化相，心不动，万物皆不动，心不变，万物皆不变。”心想：这B是无论如何装不下去了，还是赶紧动用我口胡的本事吧……

佛曰：“卿本奇才，戾气太重，故不能战无不胜，传此真经中组队四戒，盼君习之。”

戒打击面单一 戒弱点重复 戒不熟悉基础知识 戒自相矛盾

新手菜在哪里?比起老鸟究竟差在哪里?往往新手侃侃而谈，看不出差在哪里，可是实力就摆在那了……影响对战胜败的因素有很多，除了RP、技术以外第三重要的就是队伍本身的强弱。下面说说组队时要注意的宏观性问题。

一个队伍最多只有24个技能格，在这有限的空间中我们必须组合出有效的战术，可以全面开花左右逢源，也可以孤注一掷强调主题，但是无论如何要注意的问题就是注意打击面，否则经常会陷入被动以至全盘皆输。



即便是防守性质的消耗队，也会注意自己的队伍在“进攻”时有没有盲点，下毒的要注意对方的钢系、防毒特性（例如毒疗）等，撒菱的要注意对方的飞行系、毒系等等，如此这般，而进攻性质的队伍如果出现盲点，很容易被对方抓住机会狠狠的反击。对于pm来说，打击面不止要兼顾2倍效果，也要注意有没有盲点，实在不能弥补的至少也要有可以配合的队友。检验一支队伍合不合理的方法有很多，说一个比实践还要方便的，比较省时间的，就是找一些大热门来看看自己是不是打得动，荷叶鸭无视，需要注意的有鬼蝉这个BT（当然钉子的出现已经使盲点一次性解决）、卡比奶牛等一干普通系大军、钢鸟核果兽这类天生盾牌、以及闪电鸟耿鬼这类属性盾，然后就是像木乃伊、钢蟹、水怪、土偶等等抗性还算不错的pm。

对战的本质实际就是更多的伤害对方，由此衍生出了无数霸道的强攻性战术，而不得不提的是，实际上妥善的保护自己就能够拥有更多打击对手的机会，所以增加pm的存活率也是很重要的。口袋的平衡性相当不错，不会出现哪一只

pm强得离谱，没法打死的情况，但是反过来讲，也就不会有哪一只万能的pm可以不在天敌面前被逼下场，按照操控者本人的思路按部就班的进行——还是要配合。

属性再好的pm也会有弱点，而且通常耐久高的pm进攻能力并不强，同时兼顾控场与游击的pm更是打着灯笼难找，所以属性联防王道，尤其是注重进攻的队伍，为了不在将对方打趴下之前自己先垮掉，有时候属性甚至超越了pm自身的进攻能力而被操控者考虑——毕竟在DP时代不缺强攻pm。

文/星痕、不可思议メ猫

口袋妖怪十二生肖(A)

为什么就是找不到会种子的化石花？
为什么胖胖的快乐会比龙还危险？
我并不期盼我会像动画一样牛X，
我只求对战不要变得那么样复杂。
——《不想对战》

以上这首歌唱出了广大对战初学者的心声。这些掌机上的“培育家”转型为网络对战的“训练家”必然要经历阵痛，一部分被磨去了通关时的锐气成为每个系只用几只PM的“职业”战士，另一部分只好带着伤痕回到TV与周边的怀抱中。本文旨在唤回前者的热情，激发后者的兴趣。虽然这些仅凭喜好拼凑起来的队伍不一定能天天都带来胜利，但笔者想告诉读者：在强大PM帮助下获胜的只能是好手，带领自己心爱PM还能保持相当胜率的才叫大师。

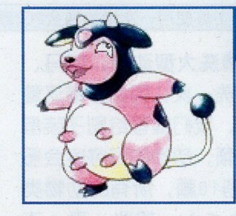


鼠

主要成员： 拉达、三地鼠、雷丘、爆炎兽(火球鼠)、大水鼠、穿山王(鼠)、大立尾鼠、蘑菇袋鼠和黄鼠狼。

作为一个现实中的弱势群体，鼠类以其超强的繁殖能力在PM中发展出了不少的种类，并且实力都不俗，就连UU大尾立也有难缠的戏法。不过在对战中最好还是放弃尾立，因为黄鼠狼也有戏法，并且能力招式全面压制。鼠队战术就一个字：快。由于传统观念，过街时人人喊打是肯定的，一旦失去了速度，就真的会被打到。以老鼠的体型，是绝对挨不了几下的。拉达可以火珠＋空元气＋愤怒门牙消耗盾牌，也可以气息头巾＋莽撞＋电光，雷丘跟皮卡丘都可以打双刀，爆炎兽的类型可以游走于快攻双刀与消耗之际。而蘑菇袋鼠，没有几个根本制不住它。大水鼠以其HP与物攻也有很强的控场资本。一旦对方盾牌HP普遍不足，黄鼠狼跟三地鼠的捡便宜功夫就可以充分发挥。前者鼓腹＋神速＋贪吃特性更容易操作，不怕提前暴露的话可以上场用追击协助灭残，后者上场的时刻就是直接给对手判了死刑。穿山王为这支队伍提供可靠的防御支持，所以可以刻意将大水鼠努力＋成特防盾。老鼠们分散开时都是些以一换一尚难做到的鼠辈，但集结在一起后就成了一个意外难缠的整体。

华丽指数： 🐭🐭
实力指数： 🐭🐭🐭🐭
核心： 黄鼠狼/三地鼠
天敌： 风速狗



牛

主要成员： 肯泰罗，大奶罐，熔岩蜗牛，重甲暴龙(铁甲犀牛)，钢甲暴龙(钢甲犀牛)，超能女皇(感“织女”)。

大牛们跟老鼠正相反，个个都是独当一面的角色：肯牛曾经有着“为人不识肯泰罗，说尽专爱也枉然”之称，奶牛则稳居二号队医的宝座，重甲跟超能MM都能在做好盾牌的同时也有超强的反制能力，MM还可以许愿。蜗牛跟钢甲实力不行但也不是不能打。但这支囤积了大批中坚的队伍有着致命的缺陷：格斗。整支队伍不被克的只有重甲，蜗牛跟MM。重甲虽然不怕，但也不是以挡格斗著称的，MM就更不用说了。至于蜗牛，哪个格斗不带岩刃的？所以组队的话建议蜗牛修满物耐，挡一下就炸掉来保全队伍。其他牛就各司其职，在物理领域还是有着世界级的水准，不过如果超能MM陷落或者对方有第二只格斗PM那就弹了。

华丽指数： 🐮🐮🐮
实力指数： 🐮🐮🐮
核心： 超能女皇
天敌： 赫拉克罗斯

文/sspass

刘宁	PSP真的很好很强很帅很漂很亮很酷很爽很……很……很……
读者资料	男，17岁，辽宁省锦州市凌河区南宁路4段18－62号





工具改造



接上期

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	9	谷物、牧草的收获数加倍 1倍→2倍→3倍→（中略）→10倍
黄色	1	可收割谷物类
绿色	3	减少体力消耗3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数+5→+10→+15→（中略）→+50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗

刷子：刷子用于清洗大型动物，如马、牛、羊的皮毛，每天刷洗一次，因此珍惜这难得的增加好感度的机会，我们推荐给刷子装备黄色すてき，每装备一颗，动物的好感度会多增加1点，最多可以装备10颗，所有的动物类工具都可以装备黄色すてき，如此一来，不出几日就可以让马、牛、羊的好感度全满了哦。其次推荐橙色すてき，橙色すてき装备到刷子上时为降低动物的压力，尤其在动物不高兴的时候用这样的刷子可以更快的使动物们恢复正常哦。



▲刷子可以提示三种动物的好感度。

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	3	压力减少值-3→-8→-11→-14
黄色	10	爱情度+3→+4→+5→（中略）→+13
绿色	3	减少体力消耗3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数+5→+10→+15→（中略）→+50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗

斧头：斧头除了砍树枝、树桩似乎也没有更大的利用价值了，但未改造的斧头是无法砍掉树桩的，因此斧头中推荐的装备是黄色すてき，最多可装备7颗。其次，利用橙色すてき可以使获得的树枝加倍，但后期资材还是相当多的，且前期可以从大工处购买资材，所以在橙色不足的情况下并不推荐给斧头配备。此刻不禁感叹，为什么RF中没有这样的设定呢，RF可谓牧场系列中最缺乏资材的一作呢。

文敏	真不知道如果李安当初找狸猫君演老易，色戒会不会更火！
读者资料	男，30岁，广西桂林市龙隐路37栋4单元1楼1-8号，541004

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	9	资材的收获数加倍 1倍→2倍→3倍→（中略）→10倍
黄色	7	可砍伐树、树桩
绿色	3	减少体力消耗3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数+5→+10→+15→（中略）→+50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗

水壶：水壶最需要推荐的すてき就是橙色，橙色并不意味着浇水量翻倍，而是蓄水量翻倍哦，当装备5颗橙色すてき后，水壶的蓄水量就为正无穷大，连跑取水池的时间都可以节约了哦。大面积种植的情况下也会推荐红青两种すてき扩大水壶的使用范围，不过最不推荐的当属黄色すてき，黄色すてき的作用就是浇水量的翻倍了，浇水量翻倍不好？是的，尤其对于喜光的作物，水量过多可是会导致其枯萎的哦。

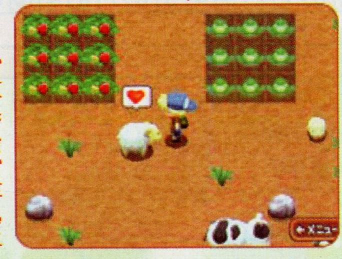


◀装备橙色すてき后水壶的蓄水量可以无穷大。

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	5	增加蓄水量 50→100→150→200→250→无限量
黄色	5	每洒一次的水分量增加为1→2→3→4→5→6
绿色	3	减少体力消耗 3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数+5→+10→+15→（中略）→+50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗

锤子：锤子最大的用处仍是在于挖矿，不，敲得矿石更为贴切。本作的矿场难度相当高，即使配备了不消耗体力的锄头，但依然要花费相当大的体力成本与时间成本，因此格外推荐在锤子上装备橙色すてき,增加获得的矿石倍数，一趟矿场，赚个500万不是梦想哦。其次推荐的是绿色すてき，自然是为了节约下矿的体力咯，就不予赘述了。

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	9	矿石的收获数加倍 1倍→2倍→3倍→（中略）→10倍
黄色	7	可破坏巨石、岩石以及黄金资材
绿色	3	减少体力消耗3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数+5→+10→+15→（中略）→+50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗



▶出现这个标志就是好感度提高的表现。

挤奶器、羊毛剪刀：这两件工具分别对应了牛和羊的动物产品收获，故主要推荐橙色すてき用来增加动物产品的收获数，其次依然是推荐黄色すてき，想在动物品评会中获胜，动物的好感度不能低，因此充分利用每一次机会提高动物们的好感度吧。

以上的推荐均为参考，最终为您心爱的工具装备怎样的すてき组合仍是由您自己来决定，需要提示的是蓝色すてき的作用，如果想多多装备すてき，那么

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	9	牛奶的收获数加倍 1倍→2倍→3倍→（中略）→10倍
黄色	10	爱情度＋1→＋2→＋3→（中略）→＋11
绿色	3	减少体力消耗3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数＋5→＋10→＋15→（中略）→＋50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗

すてき	最大个数	效果
红色	15	纵向增加 1→2→3→（中略）→16行
橙色	9	羊毛的收获数加倍 1倍→2倍→3倍→（中略）→10倍
黄色	10	爱情度＋3→＋4→＋5→（中略）→＋13
绿色	3	减少体力消耗3→2→1→0
青色	15	横向增加 1→3→5→（中略）→31列
蓝色	15	增加洞数＋5→＋10→＋15→（中略）→＋50洞
紫色	50	每使用一次增加现金2G/颗

足够的蓝色すてき是不能少的，蓝色すてき可以增加工具的洞数，每装备一颗可增加5洞（扣去本身占去的一洞，实际增加4洞），所以在すてき越来越多的日子里千万不要忘了给工具上先装备蓝色すてき哦。如果卸下蓝色すてき后工具上的すてき数超过洞数，则将无法卸下蓝色すてき，所以先卸下多余的すてき再将蓝色すてき卸下。

すてき也有品质之分，用质量鲜来衡量，品评会上获得的是S级的すてき，冬季购买的则是B级すてき，而矿场中女神赠予的则是C级，但すてき的等级并不会影响它的效果，所以请放心使用。




小岛爱情事件



塞菲娜的造型与GBA中的图书馆MM很相似，不过这一回她是作为矿业大户的女儿登场的。精打细算的ダルシャン对日向岛的开发非常感兴趣，于是带着女儿塞菲娜移居至此，如果岛上的矿业发展不好的话他们也是会离开小岛的哦。塞菲娜较为内向，虽然对咖喱料理很不擅长，却十分喜欢收集大豆料理。如果想娶她作为妻子可要好好的被宠爱女儿的ダルシャン恐吓一番哦，这就是天下父母心吧。不过从塞菲娜的情敌事件来看，恐怕ダルシャン还是以“资产”作为选婿标准的。

セフィーナ（塞菲娜）

生日：冬12日

喜好：粉红钻石（+800），矿石类

登场条件：矿石出货数超过20个，已经去过街2



セフィーナ（诞生日：冬12日）

曜日	天气	条件	AM 6	7	8	9	10	11	PM 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
通常	晴		自宅						海岸			自宅									
	雨		自宅																		

第一阶段 海边のセフィーナ

时间：PM0：00～PM3：00（非冬季）

地点：海滨

天气：快晴，晴天

条件：セフィーナ爱情度10000以上且在海边

选项：1、“そんな趣味があるの” セフィーナ好感度+3000

→第二阶段A

2、“ここにくればいつでも见える” セフィーナ好感度−2000

→第二阶段B

第二阶段A お仕事中

时间：PM0：00～PM5：00
地点：矿业者家
天气：无要求
条件：セフィーナ爱情度20000以上且在家中
选项：1、“それはお邪魔しました……”セフィーナ好感度－2000
→第三阶段B
2、“手传ってあげようか” セフィーナ好感度+3000
→第三阶段A

第二阶段B セフィ-ナの用事

时间：PM0：00～PM5：00
地点：矿业者家
天气：无要求
条件：セフィーナ爱情度20000以上且在家，行商人营业中
选项：1、“どこへ行くの？” 分支
→“ぜひ！”セフィーナ好感度+3000
→第三阶段C
→“あ，用事を思い出した”セフィーナ好感度－2000
→第三阶段D
2、“游びに来たんだけど” セフィーナ好感度－1000
→第三阶段D

第三阶段A セフィ-ナのお诱い

时间：PM3：00～PM5：00
地点：自宅
天气：快晴，晴天
条件：セフィーナ爱情度40000以上且在家
选项：1、“どこに行きたい？” セフィーナ好感度+3000
2、“今日はまだ仕事が……” セフィーナ好感度－2000
→任选，均可求婚

第三阶段B セフィ-ナの悩み

时间：PM3：00～PM5：00
地点：街2
天气：快晴，晴天
条件：セフィーナ爱情度40000以上，食堂已扩建
选项：1、“もちろん！” 分支
→“谁でも嫌いなものぐらいあるよ”セフィーナ好感度－2000
→“练习して食べれるようになろう”セフィーナ好感度+3000
2、“……通りかかつただけだしなあ。”セフィーナ好感度－2000
→任选，均可求婚

第三阶段C 海边のセフィ-ナ2

时间：PM0：00～PM3：00
地点：海滨
天气：快晴，晴天
条件：セフィーナ爱情度40000以上且在海边
选项：1、“そんなこともあったね” 分支
→“……そうだね”セフィーナ好感度－2000
→“无理うする必要はないよ”セフィーナ好感度+3000
2、“しばらくは落ち入んでいたよ……”セフィーナ好感度－2000
→任选，均可求婚

第三阶段D 一大决心……？

时间：PM3：00～PM5：00
地点：自宅
天气：快晴，晴天
条件：セフィーナ爱情度40000以上
无选项，セフィーナ好感度－1000
→救济事件

救济事件 心变わり

时间：PM3：00～PM5：00
地点：街2
天气：快晴，晴天
条件：セフィーナ爱情度50000以上、第三阶段D已发生，全区域已开启
无选项，完成后セフィーナ好感度+2000
→可求婚





营地新闻中心

本期没怎么玩，所以手记也没什么可写的，不过正赶上有新消息的发表，就这些新消息来为大家分析一下吧。

★断角魔王套装

断角魔王增加了女装，而且从现在的情报上



看，还增加了一把断角弓。看来之前存档继承中说的，性别专用装备无法转换会被换钱的范围内是不包括断角装了，而且就这把弓看来，在《MHP2G》中应该还会有其他断角武器的存在。

★FAMI通企划打造最强铳枪

由FAMI通和《MHP2G》团队联手打造的最强铳枪，名为“古龙铳枪-纹章”。这个装备的素材需要FAMI通下载任务中特定券，此外从名字看，应该还需要几种古龙的素材。这把被称为最强的铳枪到底有多强，等任务出了就知道了。

★存档继承的详细消息

◆1、工会卡片上记载的情报，除了训练所相关的，其他全部继承。

可以看出，这次不继承训练所的情报，就肯定会有新的训练所任务出现。不知道训练所奖励还有没有剑圣耳环和增弹耳环，如果没有的话，希望可以直接造出来，不然直接玩2G的玩家就可惜了。

◆2、继承的装备上如果有装饰品，会被自动卸下，并且放入道具箱中，防具的技能会有变更。

装饰品卸下是可以理解的。不过防具技能会有所变更，难道是要回归初代混装的乐趣？如果是这样就太好了，《MHP2》里套装技能比



神鹏	脑袋和八宝粥一样，放弃是一件很难的事。（翔武：这什么理论，我该怎么吐你槽好）
读者资料	男，22岁，内蒙古呼和浩特贝尔路

较单一实在是乐趣少了一些。

◆3、任务通过的情报，猫厨房和农场设施的开发状态，勋章和称号都是可以继承的。此外，物品箱初期就有800个格子。

这个设定我很喜欢，猫不用再重新雇了，也不用为了农场设施去刷点数了。800个格子……这次到底会有多少种素材啊……

◆4、一部分CG和《MHP2》的下载任务都是无法继承的。

无法继承的CG应该是重新制作的或者取消的吧？下载任务方面，官方看来是要重新推出一批新的了。

◆5、可以继承《MHP2G》的存档，开始新游戏后性别、名字、样貌都是可以重新设定的。稀有度1-3的道具全部继承，稀有度4以上的道具全部换成钱，作为初期所有资金继承。

这个是《MHP2》玩家们关注的一点，网上有的说法有误。这次继承存档的方法是这样的：从《MHP2》继承到《MHP2G》是几乎完全继承，包括装备道具等。而这次说的继承《MHP2G》存档是指在《MHP2G》中已经有了存档，想再开一个新存档时，可以选择继承之前的存档。这时继承的就是，稀有度1-3的道具全部继承，稀有度4以上的道具全部换成钱，作为初期所有资金继承。实际上是为了开小号玩家们方便。

★《MHP2G》体验会开幕决定

因为这事跟我们关系不大，我们也体验不到。不过体验会的时间是2月9日和10日，从这个时间，以及目前完成度来看。玩家们盼望加入的眠鸟和火山烤鱼在本作应该是不会加入了，更不要说网络版中最新公布的棘龙了。不过呢，相信这次的《MHP2G》一定会让我们玩很长时间的。

狩猎心得

黑龙一家讨伐攻略

★红黑龙攻略



红黑龙作为MH系列的终极BOSS，其实实力很差强人意，总体感觉就是老山级别的，而对付红黑，弓是最安全省力的武器。

对付红黑，站位还是很重要的。具体来讲，站到红黑正前方是最安全的。需要注意的是，不要离它太近，大概在中距离即可。

红黑招数与应对

红黑龙招数其实还是比较丰富的，但是都非常好躲闪，可以说基本没有威胁。

流星雨：出招时会左脚前踏一步，同时发出叫声。招牌招数，不熟悉时很容易被秒，其实只

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命于此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

黄立斌	PSP是太阳，NDS是月亮，日夜与我相伴。
读者资料	男，17岁，广东省阳江市金鸡西路

要按上面所说站位，完全可以无视此招。

注意，站在正前方，但是距离不要太远，否则还是会中流星。



爪抓：弓手可以无视的招数……只要你别跑它身下就OK。

原地喷火：准备动作明显，看它一仰头就要做好准备，往左或右躲闪即可，威胁不大。



空中蛇行：出招较慢，但是一旦命中绝对秒杀，只要及时往边上翻滚即可，威胁同样不大。

吐火飞天。

往身前吐个火球，然后飞天，对弓手无威胁，只要别站太近就可以。

压杀：相当有威胁的招数，速度很快，怒后秒人的，应对方法就是保持距离，不要离得太近。

吼叫：有高耳可以无视，没有的话注意平时站位，离得稍微远点就好。

飞天蛇行：当红黑龙飞天后，把视角调到从下往上看，若是完全看不见红黑，则它必出此招，此时只要往边上跑几步就OK，基本没有威胁。

红黑飞天后有2种应对方法，一种是远远跑开(保险起见尽量远点)另一种是跑到影子底下(个人推荐跑的开时跑开，来不及时躲到影子底下)。



3连火球：站在影子底下完全54，不在影子底下就往远跑。

低空追踪喷火：其实就是先低空追踪飞行，再吐火……

若不在影子底下，看见它低空向你飞来时，先不要动，等它停下来了，说明要喷火了，那时你再赶快往远跑即可。

如站在影子底下，那么就要调高视角(从下往上看)，若是看见红黑的尾巴落下来，那么要赶快往外跑，否则会中风压，很容易被尾巴PIA飞，然后起身中火球被秒。跑出来后就按上面所说处理，等红黑停下来往远跑。保险起见可以再远些。



总结：红黑的招式就这么多了，对于弓手而言，可以说是没有什么威胁的。至于打法么，就是连射射头，红黑怒时会金身，那时身体会变成金色，防御大大增强，而且攻击全身任何地方造成的伤害都是一样的，所以金身后有炸弹就用炸弹炸吧(因为炸弹伤害并没有降低多少)没炸弹的时候，若是要破翼就连射翅膀，不要破翼就盲射射腿。

打黑龙家族其实都是体力活，考验耐心和集中力，有把握的同志们可以双火打，就是注意别站得太近，小心吼叫，另外，由于是决战场，所以开双火注意提前吃冷饮，小心别被热死。

另外，注意地形，不要走到角落里……

★祖龙攻略

祖龙其实与红黑差不多，无论招式还是打法，只不过有些细节略微有点变化。与红黑相同的地方我就不再多说了，说说变化。



张舜	其实，我有DSL，可惜被老师借走了。还好我有PSP，但又被老师借走了……
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市辽宁实践中学

漫天落雷：看似飞火流星改版，其实有一个最大差别，那就是正中有个中距离落雷点，所以如果按照红黑那么站，很容易死。所以在祖龙落雷时，要往前走几步，这样可以躲开中距离落雷。这个位置就很安全，就是注意落雷结束后要后退几步，否则容易被压死。

爪抓：祖龙2只手都可以出爪抓，而且爪抓之前一般都要原地踏步2下，不过对于弓手依旧没有威胁。

满屏落雷：祖龙招牌招数，当它飞天后，看到它的影子往塔顶方向飞去时，就说明它要用这招(塔顶在入口的石头附近)。

此招一出，满屏全是落雷，看着很魄力，其实死角多的是…。我在此介绍一个个人认为最好的安全点。这个位置虽然是很安全，但是依然会有很小概率被雷打中，但是没关系，这里视野很好，只要看见地上有亮点赶快往边上闪避就OK。



飞天改：祖龙飞天后，有时候会飞到场地外面，这时就要看清它飞的方向，然后往反方向跑，尽量远些(建议跑到反方向版边)。

祖龙在场外有2种攻击方式，一种是3连电球，另一种是俯冲，只要离的远，全都可以54。

总结：祖龙在一半HP时才会金身，然后在1800时解除金身，所以金身后就炸吧(祖龙怒时全身带电，第一次怒不是金身，第2次怒后再伤害一定HP就进入金身状态，当1800HP时，金身解除，但是依然带电)。

不论红黑还是祖龙，都可以破胸，破翼，断角，破眼。其中破眼要4次头部硬直。

★黑龙攻略

弓手黑龙可以说很简单，黑龙不会飞火流星，不会空中蛇行，但是会地面蛇行，在它转身2次后很大概率会出地面蛇行，此时只要往边上躲闪即可(蛇行前身体会扑地然后吼叫)。具体打法与红黑祖龙类似，就是连射头部，不过黑龙没有金身，所以要破翼就要平时射翅膀。

飞天后应对方法同红黑，祖龙，不过没有飞天蛇行了。

文/seiferwu

狩人画廊

MONSTER HUNTER

肖松林	狸猫可不可以教我写作文啊？我的作文老是不及格。
读者资料	男，17岁，广西北流市桂塘路一区

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.11

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

《勇者斗恶龙》系列的正篇推出了6部作品之后，Enix在开发下一代正统DQ的同时，也在寻找创新的机会。由于任天堂的电视主机N64在日本本土的销售情况远不及PS，而Enix又不愿意破坏与任天堂的关系，所以Enix必须考虑在DQ7移植PS的同时还要继续给任天堂制作游戏。该社的社长福岛康博在亲自赴京都任天堂总部向山内社长进行解释和道歉之后，得到了任天堂方面的谅解。与此同时，Enix也预备以任天堂的Gameboy主机为平台，制作一个新的系列。这就是后来风行掌机世界的《勇者斗恶龙 怪兽篇》。



1998年，任天堂在电视主机市场受挫的同时，积极从掌机市场找回损失，就在那一年，新研制的GB彩色换代型主机Gameboy Color在冬季推出。在这之前，1996年的《口袋妖怪》系列就已经为GB这台看上去已经落伍的掌机注入了新的活力。Enix受其启发，制作了一部将DQ系列的所有怪兽集合在一起的养成式RPG游戏。

和怪物们一起漫步在神奇的王国！

《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞的神奇王国》（ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド）的出现可以说为喜欢这类养成型游戏的玩家们提供了一个新的选择，以往只能作为敌人和辅助同伴出现的怪物成了游戏里的主角，经过提升之后的AI战斗系统也使游戏变得更加轻松。取源自《女神转生》系列的怪物同伴与结合系统，在这个游戏里得到了发扬光大。这一作在日本的人气相当之高，甚至在游戏对应的GBC发售之前，游戏就已经上市了（卡带是黑白/彩色共通的），作为彩色GB的第一个游戏，该作在色彩方面做得虽然赶不上后来的作品，但是在当时看来，确实让人眼前一亮。在GBC发售之后，Enix又以“彩色画面”作为宣传手段帮助GBC主机宣传，并且设计了新的产品包装和卡带外壳。所以我们今天看到的DQM初代有两个不同的版本，使用普通灰色卡带的GB版和新包装的GBC版。实际上两个版本的内容是一样的，在GBC主机上使用时画面都是彩色的。

由于当时DQ6对玩家们的影响依旧很大，所以这一作的主人公就由6代中人气最高的男性角色特瑞（银发剑士，不是《饿狼传说》里那个）来担任。故事说的是特瑞小的时候，他的姐姐米蕾尤在睡梦中被一个身份不明的怪物带到了另外的世界，他也被带到了一个叫“大树国”的地方。这里的人们都与怪物一起生活，并且时常举办怪物大赛以评定怪物使的等级。为了找回被带走（绑架？）的姐姐，特瑞必须率领一支属于自己的怪物军团，在取得怪物大赛的总冠军之后与敌对的圆木国代表一决高下。当他克服重重困难，带着最强的怪物们来到对圆木国的赛场上时，他惊异地发现姐姐米蕾尤居然是自己的对手。经过一番昏天黑地的较量，一切回复正常之后，姐弟俩回到了原来的世界。尽管这个游戏从故事上讲只是外传

性质的作品，但是游戏的可玩性远远超出Enix当初预计的效果，“怪兽篇”也成了DQ外传类作品中最受欢迎的系列。

《勇者斗恶龙怪兽篇》（以下简称DQM）最大的特征就是它的系统。与传统依靠主人公和人类同伴更新装备的战斗不同，DQM里面只有怪物负责战斗。怪物们在战斗的时候使用物理攻击、魔法和特技，没有装备。主人公只是在战斗的时候指挥怪物作战，在关键的时候使用道具，除此之外不能干预战斗。在怪物大赛的时候，主人公不能给怪物使用道具，也不能直接命令怪物使用哪种招式对付敌人。所以要取得胜利的话，最保险的方法还是去练级。当怪物的能力提升到一定程度之后，它们就会掌握新的特技。但是特技的总数是有限的，所以必须在升级的时候将一些相对没用的特技忘掉。所以即使是同一种怪物，练到最后用起来也可以完全不一样。

怪物的培育和配合是游戏里的一大乐趣。当怪物的等级升到Lv 10以上，就可以在大树国最底层的怪物培育室进行交配了。交配的怪物必须是一公一母（废话），而且不同种族的怪物的交配也有一定的规律。在本作中，怪物分为史莱姆系、龙系、兽系（哺乳类）、鸟系、植物系、虫系、恶魔系、不死系、物质系（无机物、机械）和????系（历代DQ的BOSS）。按照不同种族怪物的系谱，玩家可以合成出最强的怪物。带着一帮魔王在斗技场里和人群P的感觉确实爽得很，但是要培育出自己喜欢的怪物决非易事。追求高完成度的玩家必须在不同的旅行之门中寻找合适的怪物，抓住它们之后把它们练到10级以上然后再拿去配合，直到出现自己满意的怪物为止。与其他玩家进行联机配合，得到的怪物能力会更高，但是由于合成之后只能得到一个，所以两人必须协商好怪物归谁。最好的方法是先分头抓几只需要的怪物，然后一起合成，这样既省事又可以做到皆大欢喜。要想提高游戏的完成度，和朋友们多联机是必要的。这也是吸取了《口袋妖怪》长处得到的结果。这个游戏丰富的联机与对战要素使得更多玩家聚在一起游戏，也让更多原本不熟悉这个系列的孩子在同学和朋友的影响下成为DQM的爱好者。Enix的这一招棋虽然是照葫芦画瓢模仿任天堂的，但是也算得上学到了神髓。DQM系列也和口袋系列一样成为脍炙人口的养成游戏。

和口袋系列相比，本作还有一个特殊的地方：游戏的世界地图很简单，简单到只有大树国一个城镇那么大，但是旅行之门连接的迷宫地图却是随机生成的，尽管迷宫的格式有限，但是每一次的出口都不一样，迷宫里道具的分布也是一次一个样子。这种类似《不可思议迷宫》的玩法使玩家们每次的冒险都充满了新的挑战，让人欲罢不能。正是因为有这样的迷宫，DQM才能做到百玩不厌。

《勇者斗恶龙怪兽篇》的第一部作品在日本发售之后，取得了235万以上销量的好成绩。这其中固然有以前DQ系列的影响，但是该游戏新颖的游戏方式、随机变换的迷宫地图、特殊的角色魅力以及富有战略性的养成模式都是它取得成功的原因所在。这部作品也成为GB系主机上最受欢迎的游戏之一，GBC在DQM的推动下成为成功的主机，在《口袋妖怪 金/银》发售之前，这个游戏使任天堂和Enix都获得了成功。正是因此，Enix与任天堂的密切合作关系才得以在PS势力的阴影下继续保持和发展。在很多年之后，《勇者斗恶龙 怪兽篇》的系列一直作为Enix的另外一部招牌作品得以发扬光大，在掌机界享有很高的地位。



FF二十周年纪念的最后一作，FF4重制版即将于本月下旬登陆NDS，这期杂志上市的时候差不多应该已经发售了。

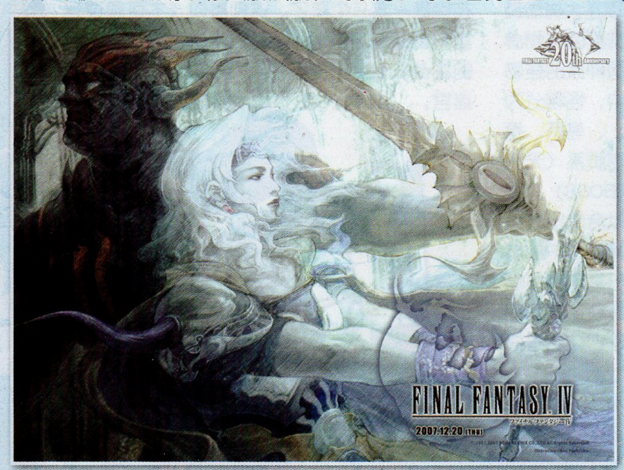
FF双周刊

1991年7月19日在任天堂SFC平台上推出的FF4，全世界累计销量达到了216万份的佳绩（其中日本国内182万、海外市场34万），几乎堪与国民RPG的DQ系列平起平坐。同时，本作也是历代中移植版本最多的一部：

FF4的故事发生在一块架空的大陆，巴伦王国依靠强大的飞空艇笼罩支配着天空。巴伦空军力量之中坚是红翼舰队，总指挥塞西尔镇定地站在飞空艇甲板中间位置，从容地指挥着舰队。塞西尔与他的舰队遵照王国命令，从米西迪亚村抢回一块拥有非凡力量的水晶。凯旋后面对巴伦国王，塞西尔质疑此次任务的目的，认为从无辜的村民手上夺取水晶是一件很不光彩的事，结果却被国王撤销了赤翼舰队舰长的职务。为了证明自己对巴伦王国的忠诚，他不得不接受了国王的另一个任务，护送一个包裹去雾之村，杀死雾之村的幻兽。然而，当塞西尔到达雾之村后，包裹里的炸弹指环立即飞出，烧掉了整个村庄，炸死了全部村民。塞西尔与他的好友龙骑士凯恩发誓与邪恶的国王战斗到底。然而，事情却不像塞西尔想的那么简单，巴伦国王也只不过是一枚棋子，似乎有一只看不到的手在左右着这一切……

FF4简易版

SFC日文初期版FF4发售后，不久便发售了一个怪物名、物品名以及游戏平衡性发生大量变更，面向儿童以及RPG初心者的日文简易版。在北美发售的SFC美版FF4（这个美版的名称为FF2，是FF4的英文版本之一，美版的FF1即日版的FF1，而美版的FF3即日版的FF6）是以日文简易版FF4为基础翻译制作的，然而事实上，美版FF4与日文简易版FF4的不同之处是非常多的。



关联作品	机种	发售日	备注
FF4简易版	SFC	1991/10/29	附赠攻略本
FF2美版	SFC	1991/11	FF4的美版
FF4	PS	1997/03/21	便利店专卖
FF收藏版	PS	1999/03/11	FF4、5、6日版合集
FF收藏版周年纪念包	PS	1999/03/11	限定生产5万，附赠原装时钟
FF4&时空之旅合集	PS	2001/06/29	限定海外发售，FF4与CT美版合集
FF4	WSC	2002/03/28	预约特典：主机收容袋
FF4A	GBA	2005/12/15	日版与美版同时发售
FF4A GBM同版	GBA	2005/12/15	蓝色GBM面板图案由天野善孝设计
FF4	NDS	2007/12/20	3D化重制版

FF4作为在SFC平台上系列的第一作，由8位红白机晋升为16位超任主机时，伴随着的是画面质量与音效质量的大幅上升，游戏中的怪物形象真正具备了插画的水准，在一定程度上展现了天野喜孝的飘逸画风。游戏剧情戏剧性得到强化，FF4曲折的故事情节是最大的卖点之一，友情的背叛，爱情的允诺，身份的转变，空间的迁移……FF4对众多正邪人

物的性格描绘方面却非常成功，或许时间能够使玩家逐渐淡忘FF4的剧情，但游戏中那些鲜活的芸芸众生却叫人时刻难忘。FF4获得了当年的“最佳剧本奖”、“最佳背景音乐奖”、“最佳RPG奖”以及“最佳电子游戏奖”和“SFC最优秀作品奖”。



系列从FF4开始引入了ATB（Active Time Battle）系统，这种加入时间槽要素的即时战斗系统使得枯燥的RPG战斗变得紧张刺激，并获得了玩家们的一致好评而沿用了下去，被视为FF系列的重要象征物。此外，本作也是系列惟一一部能够同时操作五人组队战斗的FF。PS版FF4追加了开头与结尾的CG，游戏系统增添了按住取消键快速移动的奔跑功能，与在能打开游戏主菜单的情况下暂时存档的功能。虽然PS版FF4有了新功能，然而目前无法在模拟器上完美模拟，虽然可以玩，但是画面与音乐有缺陷……WSC版FF4在画面上有了很大改进，场景画面、角色图案都进行了重新制作。

GBA版是在WSC版的基础上制作的，基本上是直接移植WSC版，连WSC版里的ATB系统同一角色连续行动的bug也移植了过来，不过还好一来玩过WSC版FF4的人不多，二来GBA版在移植WSC版的基础上，对原WSC版的画面作了改进，与敌人交战时的场景画面重新制作，场景显得柔和且具有立体感，精美的曲线刻画出了场景的自然真实美感，有别于以往版本FF4战斗场景里那种自始至终的矩形与生硬感觉的风格。在GBA版里，角色们在菜单里的头像也重新制作了，与以往版本FF4菜单里角色头像风格有些不同。菜单系统里，添加了自动装备最强武器防具的选项，方便实用。敌人与物品增加了不少，有不少具有挑战性的强力敌人。在菜单的设置选项里增加了敌人图鉴选项，达成100%敌人图鉴收集也是很有成就感的，GBA版是所有FF4版本里第一次出现官方敌人图鉴资料的版本。



而这次NDS版的FF4，制作人浅野智也说在FF3开发后期，玩家的反应很大，很想做续集，那时就去找FF4原来的主设计时田贵司商量。当时田看过NDS版FF3后就觉得FF4这样移植会很有趣。FF4 几乎是由时田一个人做整个情节，剧本也是时田写的。浅野希望加入一些以玩家角度看不清楚的部分进去，还会加强游戏的操作性，比如说在下方触摸屏画面点地图走迷宫等。因为主要都是按十字键，所以不会像FF3那样全部操作都可以用笔，但会加入使用笔的迷你游戏；另外，也会加入在困难强度下重新进行游戏的模式。

王柳崴	刚买的掌机迷，第一节课就被没收了，幸好光盘和回执卡放口袋里，唉……
读者资料	男，16岁，浙江缙云县紫薇花园（东区）一幢三单元402室，321400



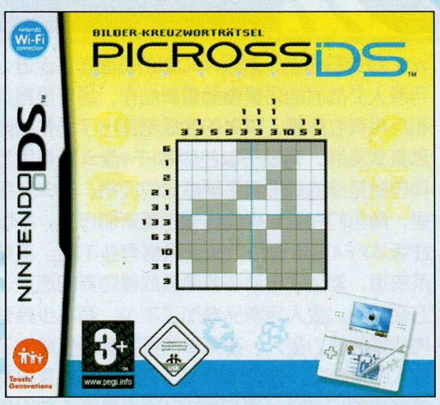
长久以来，普通大众与游戏之间存在着严重隔阂，而脑白金的出现，完全打破了它们之间的一切障碍。访谈内容本期正式完结。

◆深入探讨脑白金（续二）

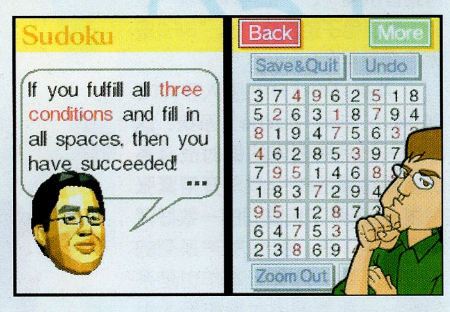
（接上期采访）

Matt（任天堂美国公共关系部经理）： 我的妻子就是一个很明显的例子。她很喜欢玩游戏，可当我给她谈起某些重度向的游戏时，她根本就无法理会；但当我把脑白金拿回家时，她一下子就喜欢上了，从中感受到了完全不同以往的体验，她比我玩得还多。她很喜欢里面的数独（一种数字智力拼图游戏），要知道，这个游戏可是专为美版加入的。

——说到这，那我问一个关于数独的问题。你们为什么不考虑在美版中加入一款别的游戏呢，比如Picross（一种数字图画拼盘游戏）？难道数独有什么特别之处？



Matt： 我也不清楚开发人员是否考虑过加入别的什么游戏。我想他们之所以选择数独，是因为它符合脑白金的必要要求——比如能促进血流量等等；但还有最重要的一个原因是，这个游戏非常非常流行，非常非常令人上瘾，而且它与DS的搭配简直是相得益彰，天衣无缝。一旦在DS上玩过了数独后，谁都不会再想用笔和纸去玩它了。这是因为在玩数独时，就像在做纵横字谜一样，要用铅笔在每一个小方格里写上答案，但用DS玩就方便得多，并且还可随意涂改；可以说DS上的游戏简练而有趣，一旦上



手就很难回头。后来我曾试着在纸上玩，不过到头来纸面却被我戳破了N个窟窿。

所以我认为数独的加入是多方面因素造就的：这是一个非常有趣的游戏，大家都很喜欢，它具有很好的益智功能，与DS的搭配相得益彰。

——说到脑白金的手写功能和简洁界面，有一事很不爽：当我在做百题测试想一扫数学之耻时，游戏却屡屡认错答案，比如我输入正确答案14时,游戏却误判成了78，而错误发生后又不能重来一遍,这样的错误会影响到评分等级。而若不想受其影响，我又得全部重头再来。

Matt： 是的，与字迹的工整有关系，确实，有时候因输入导致的失误比计算上的失误还要多。游戏虽然内建有很强大的字迹识别系统，但是和所有的软件一样，还是存在局限性。最好能花上一定的时间将数字写得更工整一些，如此一来，你的分数才能全面提高。

——你知道我有多么喜欢这种翻书式的横列设计吗？在DS刚出来那会，人们都说PSP会将它打败，因为PSP有着更好的3D画面，还有其它各种各样的功能；更糟的是，DS的首发阵容也确实够少的。不过今天回过头来再审视这部主机，你会发现它是那样得酷。《银河战士：猎人》也许是操控感最好的FPS了，而它的双屏设计更被证明是一大创新之举，再加上书卷气息浓厚的脑白金，DS也许成了这个地球上通融性最强的主机。我认为DS最终一定能展示出其真正价值，你觉得呢？

Matt：我想你说的完全正确。正是由于DS的巧妙设计，才使游戏化的脑白金成为了可能，之所以设计成横列显示模式，是因为它不需要用到任何按键，十字键、L/R键、A、B、X、Y键一个都用不上。所有的操纵都在触摸屏上完成，因此，你想怎么玩都行。

这种游戏模式好处有二——当然实际好处还有很多，但我能想出来的只有这两条：一是对于非玩家而言很易于上手，他们不必牢记X键在上、B键在下，只要点击“MORE”就可进入下一题；其二，即使是对左撇子而言也能轻易游戏，只需将DS调个面即可。

——你能向普通玩家再多透露一些有关脑白金的秘密吗？

Matt：游戏中还有许多随机事件有待发掘，川岛教授会向你定期通报信息和一些随机活动，除此之外，游戏中还隐含着一些不同寻常的“彩蛋”。在标题画面中，你会看到飘浮着的教授脸，如果念出glasses这个单词，他的眼镜便会掀起，还会泛出亮光。

当然游戏里的秘密还远不止这些，你玩得越多，就会发现得越多。只要你能在游戏中不停地尝试，比如看到什么都点一点，或对它们讲讲话，那么你将触发更多有趣的要素。

——请问游戏中的语音识别系统究竟效率如何？

Matt：非常棒。当然，要使它的识别效率更加高超，你还必须谨记几条注意事项：首先，保持主机与你的嘴巴一英尺的距离，因为如果与麦克风离得太近，你的呼吸会扰乱它的信号；其次，试着保持平声腔调，尽量直说单词，游戏时不要与其他人讲话。此外，大气噪音也会……

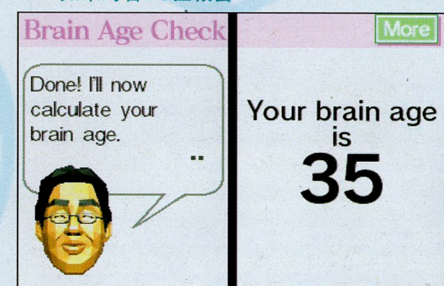


——连这都会扰乱DS？那万一玩家有着很浓厚的口音怎么办？

Matt：我们已经对游戏进行了很多不同口音的测试。我们做了大量的试验，包括集中测试与分散测试，在一开始做脑白金的适应性测试时，我们考虑了按钮的布局、字体的大小等等，而且是针对老年人市场，还考虑了他们的老花眼问题。总之，这是一部全年龄向的游戏，历经了一系列严格的测试，我相信它也能经受得住考验。

不过，有些人在玩该作时也会遇到一些有趣的问题。比如，当他们说yellow这个词时，游戏系统会告诉玩家发音不对，并提示正确的发音。当然，这也表示DS并不能识别出玩家说出的所有单词。

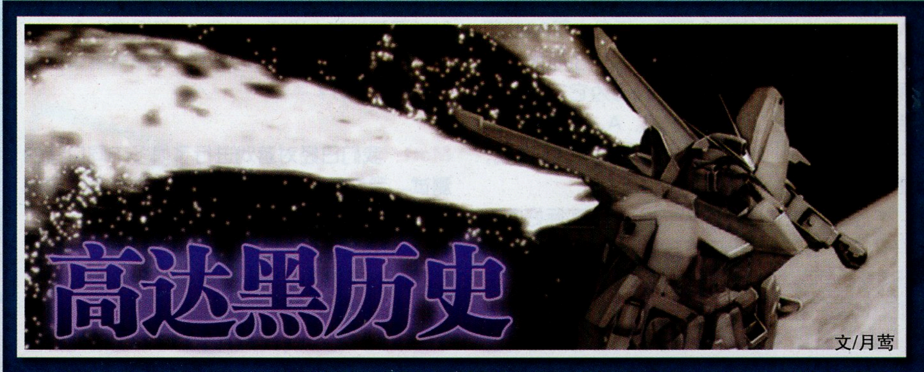
——如果对着DS狂喊会……



Matt：对着DS狂喊，就是对着教授狂喊咯。我们已找过很多人试着一边玩时，一边与教授讲话，这实在有趣。我就让我的妈妈尝试了一番，我把她编入集中测试组，她很高兴。每逢周末，她都会问我：“我什么时候能玩到这款游戏？有个聪明人教我做数学还真不错耶！”于是我在上周出去吃饭时，正式将游戏给了她，她都兴奋地叫了起来。她简直对游戏爱不释手，还经常在她的朋友们面前炫耀，在见识过这部游戏后，她的朋友们也惊诧不已：“噢，那个男人，确实很不错！”

——对于这样的赞誉，川岛教授有什么反应吗？我相信，随着日本的每一个老年人都开始玩这款游戏，他一定会声名大噪！

Matt：其实，由于他之前写的书，在日本他早就是个小有名气的人物了。



高达黑历史

文/月莺

前言：终于考完了，月莺发现自己其实是个天然呆。在老家带了两包方便面到北京没吃又带了回去，你说它们容易么？出厂后万里长征直到现在动笔时还没吃掉……远了，开始这期。

黑历史的机库

复古的巨舰大炮主义 拥有压倒一切火力的GN-005

GN-005德天使高达(GUNDAM VIRTUE)是民间武装组织“天人”（Celestial Being）所拥有的第四台高达。德天使高达的特点相当明显——那就是块头大。初始登场的4台高达里面，体积最大的毫无疑问就是德天使高达。德天使高达仅仅用它那巨大的身躯就能给与敌人压迫感。

宛如巨大战舰的德天使高达武器自然也是巨大的，它最大的特色要是拿《超级机器人大战》系列的术语来说就是一台都是“地图武器”的机体。在动画上演的战斗中，德天使高达运用自己配备的武器每次都是消灭复数敌人。下面介绍一下德天使高达的武器：

GN火箭炮

在全部天人的高达之中拥有最高攻击力的大型携带光束炮。将高密度和高能力的GN粒子一口气喷射出去，每次都能蒸发掉数台敌方机体。通常使用方法是将GN火箭炮挂在胸前，和胸部的GN引擎连接，然后开始聚集GN粒子，其最大功率发炮时候可以一炮击沉一艘战舰。但是在聚集、放出一次大量的GN粒子后，GN引擎必须重新聚集GN粒子，在这段时间内无法再次发射，也就是说这个威力强大的武器无法连射。

GN加农炮

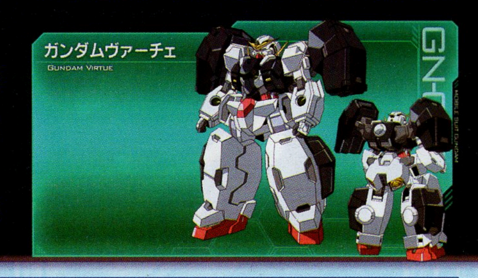
位置在德天使高达双肩的可移动转向的光束加农炮，范围虽然比不上GN火箭炮，但是同样可以消灭在一条线上的复数机体。可以连射，不过连射速度并不快。

GN光束剑

藏在膝盖内的白兵战武器，直到动画目前还没使用过。

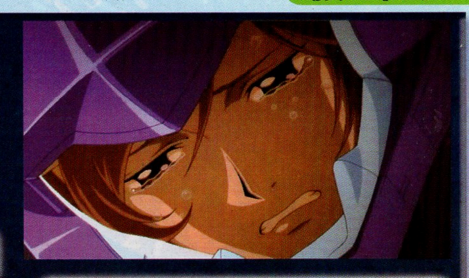
机体资料	
机体番号	GN-005
机体代号	德天使高达
出现作品	机动战士高达00
机体类型	重装型MS
制造商	不明
所属	民间武装组织“天人”
机师	提艾利亚?阿迪
初次配备	西元2307年
内部环境	
全高	18.4米
本体重量	66.4吨
装备及设计特征	
武装	GN火箭炮
	GN加农炮
	GN光束剑
机动性	★
装甲	★★★★★
白刃	★
射击	★★★★★
攻击范围	★★★★★

拥有了这么强大的武器之后，还不得不说说德天使高达强大的防御。首先它块头很大，装甲自然是最厚的，不过必须牺牲不少机动性，所以在动画中德天使高达经常不回避对方的攻击，以装甲抵挡后反击。另外更强大的是德天使高达配



姜渊明	高三一结束就双机制霸，倒计时。
读者资料	男，18岁，江苏省丹阳市皇塘镇东村

置有GN粒子增幅器，本来只有母舰才能用的GN力场在德天使高达身上也可以启动，也是唯一一台有GN力场的高达，这使得它坚不可摧。而且即使这么巨大的高达一样可以飞行，真是方便极了。最后不得不说的是这台高达还有个怪僻——喜欢跳脱衣舞！脱了以后就是……欲知后事如何且听下回分解（笑）

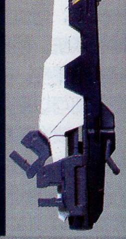


ACE的肖像画

神秘的中性美少年

提艾利亚 · 阿迪（Tieria Erde）
年龄：不明（外表16岁）
身高：177cm
体重：59kg
血型：不明
生日：不明

作为德天使高达的驾驶员，他是一个非常中性的美少年，戴着眼镜，现在大家都喜欢称呼为“伪娘”。从他资料上诸多“不明”就可以探知些许他的重要性和神秘性，他的资料在天人之中也是高级机密。虽然戴着眼镜，但是其实视力很好。他是唯一直接接触天人最高电脑“VETA”的高达驾驶员，在最新的第十话中他因为失败而发生奇怪现象，“这是何等的失态！”将成为他的名台词。他将是整个天人计划中最关键的人物，要是以后变成最终BOSS也不足为奇。





黑历史的真相

月莺和翔武的《高达00》——杂谈会之三

月莺：这次和翔武谈谈阿利路亚和提艾利亚这两名重要的角色，也就是003、005高达的驾驶员。阿利路亚上次我还说他比较善良，但是原来他还会出现嗜杀的第二人格“哈利路亚”，而提艾利亚也是神秘重重，简单来说这两个人比另两位驾驶员刹那和洛克恩更不正常。

翔武：从现在设定上看，阿利路亚是个改造人，和相同类型的人有共鸣。提艾利亚在官方的设定中连年龄都是个谜。

月莺：阿利路亚肯定和索玛都是超兵机关出来的改造人。提艾利亚和天人的电脑VETA似乎有些关系，而且传出他其实也是一个改造人，并且是天人计划的关键，他的座机也是所有高达中最强的，在跳了“脱衣舞”之后。

翔武：对，特别是卸装甲的时候，提艾利亚的眼睛发生了变化。

月莺：那个变化的时候他在呼唤天人的总电脑“VETA”的名字，而且用日语中的三个人称“俺”、“仆”、“私”来自称，最后那惊天一哭，完全成为个小姑娘了呢！

翔武：哎，那我就祝他在伪娘的道路上越走越灿烂吧。

月莺：那么下一期关键就是跳“脱衣舞”的提艾利亚和他的德天使高达，大家不要错过，真相逐渐在明朗。



车帅	适度游戏娱乐，沉迷游戏伤身，掌机一族要注意身体。
读者资料	男，15岁，山东省潍坊市奎文区

文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，本期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(三)

◆时代感觉

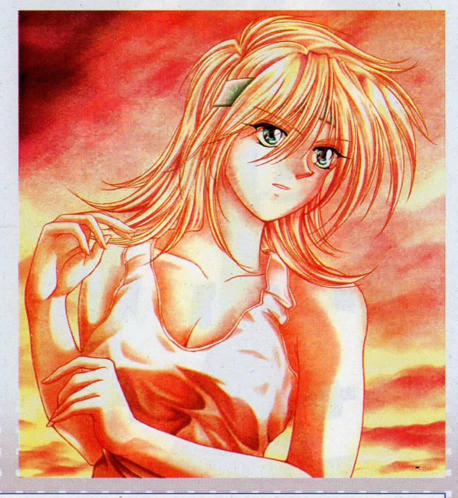
拉·基亚斯的街道给人的感觉是一种带有中世纪欧洲一样的风情。但根本性的差异是，说到西欧文明是以自然为敌，与自然作斗争而发展而来的文明相比，拉·基亚斯的文明则是着眼于与自然共存而发展。形成这种自然主义的思想的理由应该说与拉·基亚斯这样封闭的空间的情况有着很大的关系。这一点，对于因为是岛国而形成的封闭空间的日本也有相似之处。（虽然这样说，但日本在想象中从古代以来就以海洋国家的身份一直持续着对外交流。）

建筑样式则是明显的新艺术（Art Nouveau）风格，可以看到许多流线型的曲线式作为装饰。不仅仅是装饰上的华美，还保持着均衡性，遵循着与自然调和的一种思想。由于不必要进行很详细的都市规划（但需要确保通信与交通），所以建筑物的寿命非常的长。

拉·基亚斯的生活水平，虽然表面上可能比地上相当落后。并且看不到像地上的高人口密度的都市也没有直插云霄的摩天楼群。不能说配备有很多的道路，所以各家各户都体现出了一种奇妙的古韵。但是，这真的可以用文明的尺度去衡量么？

拉·基亚斯的技术由于有着其特异的发展形态，并且完全是黑箱化，所以抑制了不必要的一些华美消费。另外，交通、通信网这些虽然无法直接察知到它的存在，比地上配备了更多。比如，连接特定点的“转移高速路”。这是一种类似于次元的通道的样子，可以不论多长的距离都可以瞬间到达目的地的系统。因此，这样可以大幅减少修筑道路、铁道的必要性。不仅限于非常事态，通常的运输手段，全部都可以使用这种转移高速路。

在政治系统中，由于采用了地方分权的体制，所以也不存在人口集中的大都市。转移高速路也有着不同的规模大小，并且也已经浸透到了一般家庭，所以关于联系的问题有着很大限度的解决了。通讯信息系统也同样进行配备，使得社会的信息化有着很大的进步。但是，这种形态与地上是相当大的不同。



解星辰	不知是我的错觉还是眼花，我看到了月莺这个名字！？
读者资料	男，19岁，石家庄是河北医科大学

◆地底王国兰古兰界

传说是有着5万年历史的王国。他们熟知地上文明的存在，并以他们自己所在的地球地底为豪，将地底世界叫做“拉·基亚斯”（真正的地球，或大地）。

拉·基亚斯中包含兰古兰在内，存在着三个大国。他们是神圣兰古兰王国、休特德尼亚斯联合国、巴哥尼亚共和国。巴哥尼亚共和国是在150年前从兰古兰中独立出来的新的国家，而休特德尼亚斯联合国则是有着与兰古兰同样深远历史的国家。

兰古兰人口数约有2亿2千万人。并由于推进地方分权，所以人口密度并不是很高。兰古兰是由32个自治体（州）的集合国家体制。各州有着高度的自治权，拥有独立的司法、立法和行政权。这个是一种采用联邦制的国家。

▲生活样式：生活在兰古兰人们的生活样式，有着中世纪（18～19世纪）的欧洲或者罗马、希腊的风格，而这样的实际背后是有着清洁的功能。

▲科学技术：对于地上所说的“科学”，在这里则是“炼金学”（Alchemia）比较发达。简单地说，“魔术”或“炼金学”与“科学”的最大的区别是在于，“炼金学”主要是随着研究者自身的精神的成长，其成果也跟随其发展。可以说是伴随着哲学的科学，有着良心的科学。

▲产业分布：在地上世界有着明确的第1、第2产业的产业区别，对于拉·基亚斯没有这样的意义。

▲兰古兰的度量衡：1高兹=约1.78m，1马克=约67.5kg（这些度量衡制度据说是从兰古兰建国之初就已经定下的）

▲兰古兰语：兰古兰语除了一部分地区以外，是全土共通的语言。但是，除了固有名词以外无法通过魔法进行翻译，只能使用英语进行标记。

▲兰古兰语辞典：レイ－已经改造的，已经改良的，脱胎换骨。

◆政治体制

兰古兰的政治体制是君主立宪制。议会是分为元老院与庶民院两个议会，元老院的惯例性的世袭制，庶民院为4年一度，从各州根据人口比选出相应的人数。选出方法采用的是各州一任为推荐或者选举等许多种方法。庶民院的定员多少有些差别，大概是650名。元老院没有定数，现在是855名。

关于法案，由庶民院的议员进行提案之后进行起草之后，提交庶民院议会表决。在议会得到2/3以上的赞成票后，则法案可以通过，并提交到元老院进行第2次审议。元老院的审议如果没有得2/3的赞同票之后，法案将重新返回到庶民院。但是，如果庶民院在再审议的情况下得到了3/4以上的赞同票之后，这个法案将无条件上奏。上奏之后的法案将得到国王的认可并且公布。虽然国王拥有否决权，但是基本没有行使过此项权力。

政策的施行则由行政院负责。行政院由总督府、内务府和外务府三种大的分工。内阅的首脑为首相，阁僚则由国王指名。首相的任期为4年，最多只能连任3次。

◆国王与其体制

国王没有实际上的政治性的权限，但担负着魔术祭仪的重要的职责。因此，王室需要有一定的魔力。王室成员在15岁时的成人仪式上，还需要进行魔力的测试，无法合格的王室成员将被剥夺王位继承权。

灭亡之前的兰古兰王国的国王是第287代的阿沙尔·古兰·比尔塞亚。王妃是塞罗奴·古兰尼亚·比尔塞亚。

王位继承顺序是：1、第一王子：菲依尔罗德 2、第二王女：莫尼卡 3、大公子：克里斯特夫（白河愁）废嫡4、庶王子：特琉斯

第一王女赛尼亚虽然和第二王女莫尼卡是双胞胎姐妹，但由于在成人仪式上的魔力测试没有合格，所以没有王位继承权。

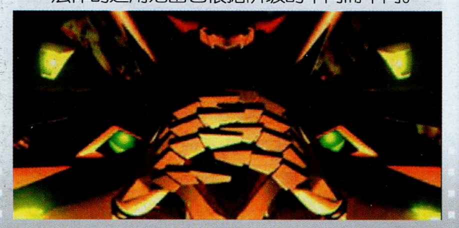
◆阶级民主主义

兰古兰的政治系统是采用的叫做“阶级民主制”形式，与地上的民主主义有着根本上的区别。以基督教的绝对神思想发展出来的民主主义考虑的是，在绝对的神的面前，所有的民众是平等的。但是没有“绝对神”概念（或者是在很早的时候就已经抛弃了）的兰古兰则是从精灵信仰发展出来的阶级民主主义。所谓精灵信仰，是以所有的事物都宿有精灵为前提的信仰，因此，所有的特质都有着相应的职责，而阶级民主主义就是由此发展出来的。

其权利与义务是内外一体，拥有更多的权利的人也必须承担着更多的义务。但是，这些阶级并不是被永远固定的，可以根据自己的能力进行相应自由的阶级变化。（请参阅“中名”的介绍）另外，各阶级间并不存在任何的贵贱的分别。

阶级分为6个大的阶级，但各自的阶级之内还有更细的分化。

法律的适用范围也根据阶级的不同而不同。



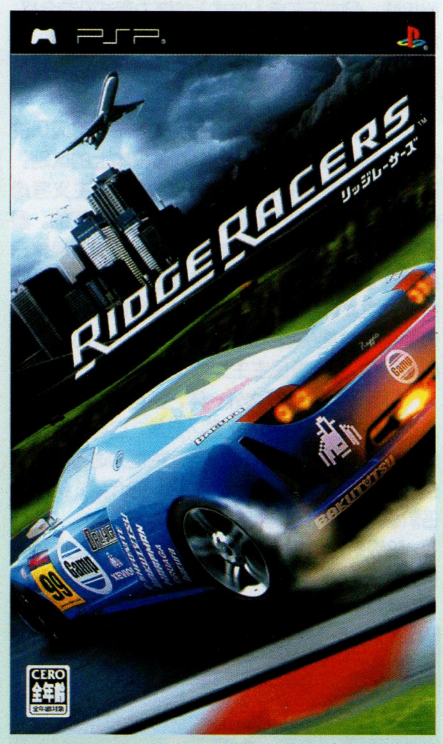
蒋子龙	最近要考试了，忙得连杂志也没时间看。
读者资料	男，18岁，河北省邯郸市朝阳路甲22号院

POCKET STADIUM
口袋运动会

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

实况系列为大家介绍到了第7代作品，已经越来越接近玩家熟悉的部分了，所以这个系列的内容就到此为止了。从本期开始内容将会转移到真正属于掌机的运动游戏上，名字也改为“口袋运动会”（其实是被主编勒令整改……）。希望大家能够对这个栏目多多提出批评意见，让我们一起做出一个好的栏目，一本好的杂志。

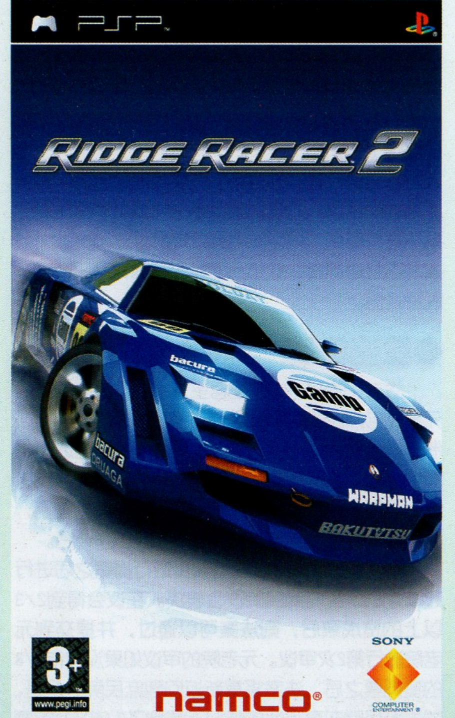
这一期先为各位送上掌机中优秀的赛车游戏。现在赛车比赛的种类多种多样，因为表现力的问题这类作品一直都活跃在家用机上，不过随着掌机的机能与市场的不断提升，这些原本由家用机霸占的作品也开始出现在了掌机上。



说到赛车游戏就不能不说《山脊赛车》，这款作品一直都以爽快的驾驶感而著称，而PSP发售之初《山脊赛车》也作为首发游戏之一上市



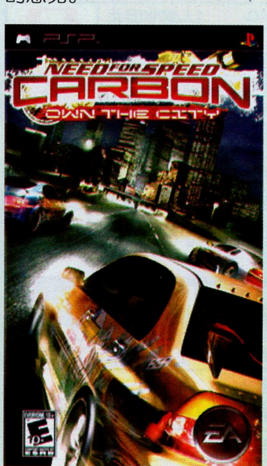
了。还记得编辑部刚刚拿到《山脊》的时候所有编辑看到画面都要“疯了”，从GB时代走过来的人们实在是想不到掌机上的游戏竟然能达到这样的水准。这款《山脊》在营造赛车现场环境的表现力上丝毫不逊于家用机，特别是本作中的“漂移”，不仅操作简单而且视觉效果也是绝赞的。当然，本作最吸引人的一点就是系列的人气



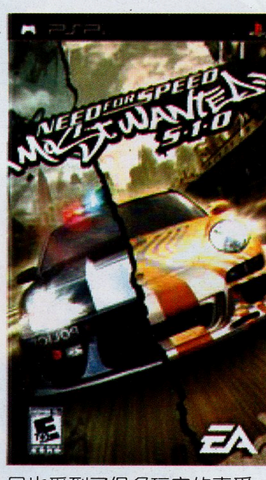
区域	快高考了，高三的朋友们也要加油哦。
读者资料	男，17岁，广西玉林容县高中

代言人"永濑丽子"小姐的回归。虽然是个虚拟角色但是她在玩家的心中可是不次于任何一个明星。从当初的N64版开始丽子小姐不知为何离开了《山脊》系列，不过看来NAMCO也明白了"香车美女"的搭配才是王道，这款首发的游戏很明智地选择了让丽子小姐回归，对任何一方来说都是一个不错的选择。

在2006年9月4日PSP版的《山脊赛车2》发售了，这款作品是前一作的加强版，不过这一作加强的部分可不在少数，模式中就增加了"街机模式"、"生存模式"和"决斗模式"，此外在赛道上的变化也是非常明显的，总数达到了42条，《山脊4》、《山脊 进化版》等同系列作品中的赛道也都被加了进来，可以说是赛道的大集合。此外本作中的隐藏要素也十分丰富，很多极品赛车都是隐藏的，玩家需要战胜一个又一个强力的对手才能获得这些车辆。除了车辆隐藏的影像也很多，特别是丽子小姐的表演噢！本作中有一个超变态的模式"MAXツアー"，想玩这个模式需要将"BASICツアー"、"PROツアー"、"EXツアー"三个模式中的全48关全部完成才能出现。在"MAXツアー"中只有8关，但是"MAX"就是"MAX"，在下在玩这个模式的时候感觉对方每个驾驶员都是驾驶着F1而且还被"藤原文太"附体了的家伙……有兴趣的玩家一定要试一试什么叫"不能有丝毫偏差"的感觉。



看到《山脊赛车》在PSP上的成功之后EA也将旗下著名的赛车游戏《极品飞车》系列推出到PSP上，到现在为止PSP上一共出了3代作品，分别是《极品飞车 地下狂飙》、《极品飞车 最高通缉》和《极品飞车 卡本峡谷》，这三款作品可以说是一代比一代好（不过极品9确实有点次）。特别是《卡本峡谷》，可供玩家改装的配件多达900种，可以让你打造出一款完全属于自己的赛车，不过极品系列中想玩出飘逸可就



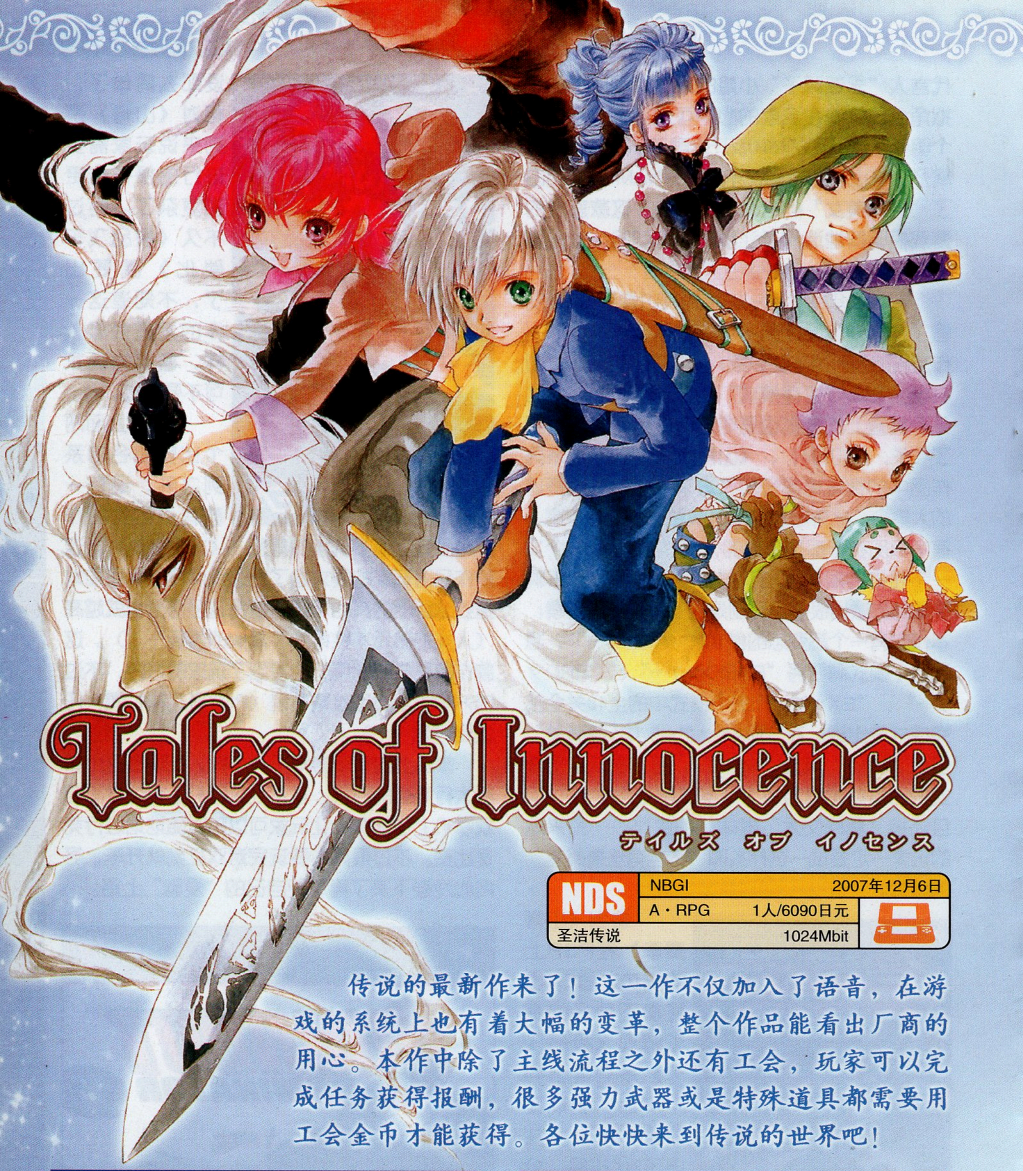
没那么简单了，相对《山脊》系列来说玩家需要进行的操作也更加复杂了。再过不久《极品飞车 碳化》就要出了，不知道这一作的素质会怎么样，喜欢的玩家可不要错过。

除了上面两个比较知名的系列之外，还有一款有点另类的作品也受到了很多玩家的喜爱—《火暴狂飙》。这款作品对玩家的要求除了到达终点还要尽可能地撞毁公路上的其他车辆，撞得越多得分也就越高（人类的破坏本性得到了真实的再现……）。这款作品最先在家用机上得到了玩家的好评，不过PSP版的素质也丝毫不差（PSP真是神机啊！任饭别打我……）。

掌机上的赛车游戏多种多样，在现今这个掌机大行其道的时代，基本上家用机上有的赛车游戏掌机上也都有，让玩家可以随时随地地进行竞速比赛。不过最好不要玩完游戏立刻就开车，等内心冷静下来了再驾驶自己的"爱驹"上路。



谢杰	可怜，新买的PG还没有两眼就被人借跑了。
读者资料	男，19岁，广西桂林工学院燕山校区



NDS	NBGI	2007年12月6日
	A·RPG	1人/6090日元
圣洁传说		1024Mbit

传说的最新作来了！这一作不仅加入了语音，在游戏的系统上也有着大幅的变革，整个作品能看出厂商的用心。本作中除了主线流程之外还有工会，玩家可以完成任务获得报酬，很多强力武器或是特殊道具都需要用工会金币才能获得。各位快快来到传说的世界吧！

城镇/迷宫/原野

十字键	角色移动
A	调查/对话
B	取消
X	呼出菜单
Y	预先攻击（限于迷宫和原野）
L/R	转换视角（限于原野）
START	/
SELECT	SKIT对话
触摸屏	查看角色状态、地图等

战斗中

十字键	角色移动(单线移动时“上”键为跳跃，“下”键无用)
A	普通攻击
B	特殊攻击（可以配合十字键出招）
X	呼出菜单
Y	防御/受身（倒地或被打飞时）
L	切换角色
R	按一次和切换目标/按住为自由移动
START	暂停
SELECT	切换角色控制方式(自动、半自动、手动)

石岩	离高考还有184天，高三的战友们加油！（某编：你也要加油哦！）
读者资料	男，18岁，辽宁省本溪县高级中学高三·十班，117100

菜单

术・技	查看/设置角色技能、法术
作战	设置角色在战斗中的行动类型
アイテム	查看/使用道具
料理	制作/食用料理
スタイル	查看/设置角色战斗风格以及附属能力
ライブラリ	查看游戏过程的资料
装备	查看/设置角色的装备
ギルド	查看工会接受任务情况
ステ−タス	查看角色资料
システム	存档/读取/游戏设置

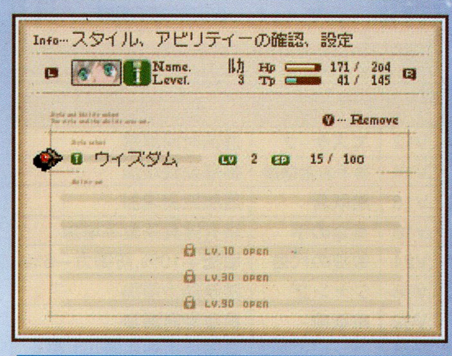
本作中的职业共有6种，4种是游戏开始时就有的，另外两种是隐藏的，需要满足条件才能出现。下面的表格为您介绍每种职业的特性。

アドバンス(先头打击攻击)

级别	名称	效果
LV2	HP上升	最大HP+20%
LV4	攻击上升	攻击力+5%
LV6	アサルト延长	无线压制气槽速度下降速度变慢
LV8	阳动行军	出现敌人增加
LV10	コンボ追加	普通攻击连击数+1
LV12	イダテン	移动速度提升,最大HP−15%
LV14	HPの代偿	最大HP+20%,最大TP—50%
LV16	アサルト强化	无限压制威力上升
LV18	落下お宝增加	敌人掉落道具增加
LV20	攻击の代偿	攻击力+5%,知性−10%
LV25	会心の心得	会心一击率+40%
LV30	技の心得	技能熟练度+20%
LV35	踏ん张り2	避免硬直,防御力−20%
LV40	技威力上升	技能威力提升30%
LV50	武器の达人	武器附属效果发动率增加

ウィズダム(后排打击攻击)

级别	名称	效果
LV2	TP上升	最大TP+20%
LV4	知性上升	知性+5%
LV6	早口咏唱	咏唱时间—20%
LV8	スニ−キング	受攻击几率下降
LV10	知性の代偿	知性+5%，攻击−10%
LV12	术抵抗	术伤害−20%
LV14	高速咏唱	咏唱时间—20%,TP消费量增加
LV16	マタギの经验	采集成功率上升
LV18	TP节约	TP消费量−15%
LV20	HPの代偿	最大TP+20%,最大HP—50%
LV25	压缩咏唱	咏唱时间—20%,TP消费量增加
LV30	术の心得	术熟练度+20%
LV40	术威力上升	术威力+30%
LV44	踏ん张り4	避免硬直,最大HP−40%
LV49	コンボ追加4	普通攻击连击数+1,战斗中移动速度下降
LV50	古语咏唱	咏唱时间—20%,最大HP—50%



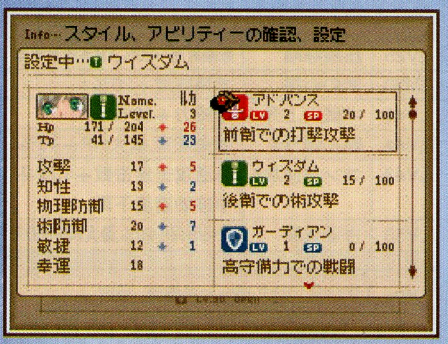
ガーディアン(高防御力战斗)

级别	名称	效果
LV2	防御上升	防御力+5%
LV4	痛恨の回避	避免收到会心一击
LV6	ルア−	增加被攻击几率
LV8	毒防御	40%几率毒效果无效
LV10	マタギの知恵	采集成功率提升
LV12	毒の耐性	中毒后HP下降速度变慢
LV14	封印防御	40%几率封印效果无效
LV16	防御の代偿	防御力+5%,敏捷−20%
LV18	マヒ防御	40%几率麻痹效果无效
LV20	踏ん张り	避免硬直
LV24	石化防御	40%几率石化效果无效
LV28	打击抵抗	物理伤害−20%
LV36	リジエネ	HP自动恢复
LV40	コンボ追加3	普通攻击连击数+1,最大HP—30%
LV45	リラックス	TP自动恢复
LV50	愈しの翼	恢复HP的术效果增加

テクニカル(高机动力战斗)

级别	名称	效果
LV2	敏捷上升	敏捷+10%
LV4	ダッシュ	移动速度上升,防御力−5%
LV6	气配消し	出现敌人减少
LV8	吸い上げ	捡拾远处道具
LV10	マタギの嗅觉	采集点增加

陈国瑞	我想给《PG》留4句话，来表达我的感受，加上前面2句，我的话说完了。
读者资料	男，17岁，安徽省无为县无为中学高三（五）班，238300，QQ727133601



级别	名称	效果
LV12	エスケ-プ	逃跑时间缩短
LV14	落下お金增加	掉落金钱增加
LV16	跳跃后	后跳距离增加
LV18	黄金の手	稀有道具采集率增加
LV24	敏捷の代偿	敏捷+10%,防御力-5%
LV28	ジャンプ	跳跃能力增加
LV32	跳跃前	前跳距离增加
LV36	コンボ追加2	普通攻击连击数+1,最大TP-30%
LV40	マタギの远目	可以发现远处的采集点
LV45	踏ん张り3	避免硬直,最大TP-40%
LV50	ダミの达人	果冻效果+100%

イノセント

出现条件：任意3种职业打倒15级，和任意一名同伴友情到达180以上，去宿屋睡觉后获得。

级别	名称	效果
LV2	幸运上升	幸运+10%
LV5	觉醒延迟	觉醒槽下降速度变慢
LV8	觉醒容易	觉醒槽+20%
LV10	觉醒	觉醒槽满后可以发动奥义
LV15	觉醒延长	觉醒槽满状态时间增加
LV20	幸运の代偿	幸运+20,其他能力各-10%
LV30	威压	敌人逃跑几率增加
LV40	绊追加	同伴好感度+1
LV50	悟り	HP、TP自动恢复

ヴァ-サス

出现条件：联机，然后去宿屋中睡觉。

级别	名称	效果
LV2	ハンデ	全能力-20%,获得经验值+10%
LV3	ハンデ2	全能力-40%,获得经验值+15%
LV4	ハンデ3	全能力-60%,获得经验值+20%
LV5	ハンデ4	全能力-90%,获得经验值+25%
LV6	能力衰退	攻击、知性-30%
LV7	技威力低下	技能威力-80%
LV8	术威力低下	术威力-80%
LV46	能力增幅	攻击力、知性、防御力、敏捷、幸运各+10%
LV47	ボ-ナス	获得金钱+20%
LV48	玄人の锻炼	获得经验值+20%
LV49	业师の技法	战斗风格点数+20%
LV50	危险の报酬	获得经验值+90%，MHP-90%

攻略流程

1、与修普诺斯单挑，很简单。

2、下楼。

3、出门。

4、去运动场（城镇左侧）。

5、到港口旁边的小屋买面包。

6、选择“彼女を放せ”。

7、打倒两个信者（很简单）。

8、出城，在城镇的右下。

9、在地图上向南走来到一座桥（地图上敌人可见，可以在靠近时先按Y键偷袭）原野上有素材（矿石、野花等）可以采集。

10、和伊莉亚的对话选择“イリア呼ぶ”。

11、过桥后沿着海岸走，原野左侧有一座城，向着城走。

12、牢狱中间的亮点可以存档。

13、和牢房里的人对话，然后再随意和任意一人对话。

14、打败面前的怪物，这次是三个人比较简单。

15、使用斯帕达和怪物单挑。

16、先和左侧的士兵对话，然后和伊莉亚和斯帕达对话。

17、去森林之前先到营地左边，有四个宝箱。

18、进入森林。

19、对话选择“不安を打ち明ける”。在战斗中随时会遇到转生者敌人。

20、回到营地。

21、和风衣男对战，这家伙比较强，而且用的是枪，我们最好迂回着打。



22、和伊莉亚的对话选择“大事じゃないと说明”（如果选了另一个……）。

23、从右面出去来到原野，在原野上一直往南。

24、进入ナーオス（这里有工会可以接任务），和所有NPC对话（包括店里的）然后去大教堂，发现这里已经被破坏了。

25、从道具屋旁的小路走，然后往左边走到最里面的屋子就是管家的家。

26、来到西边的基地，具体位置先向西再向南一点，在一座山丘后面。这里的杂兵比较强，一直右走即可，某些分岔路上有宝箱。

27、机械兵器防御较高，最好把战斗风格设置为高机动力战斗。

28、对话选择“君が決める”。

29、警报响后一直向左走。

30、与卡德鲁对战。他的攻击范围比较广，还会麻痹攻击，最好事先装备上防止麻痹的道具。

31、回到圣都ナーオス老管家的家中。

32、回到王都（鲁卡家所在地，在ナーオス北边），四处逛逛引发剧情，同伴们分组行动，剩下鲁卡自己的时候回家。

33、和伊莉亚的对话选择“谢る”。

34、和女孩对话两次（剧情结束后所有同伴集齐）。

35、对话选择“アンジュに同意する”。

36、继续向下走。

37、回到钟乳洞入口。

38、和希安对战。希安的速度较快，最好先把两条狗消灭。

39、出钟乳洞。

40、出下水道。

41、用艾鲁玛娜和彪形大汉单挑。对方的攻击力较高，不过速度比较慢，看好时机再进攻。

42、对话选择“仆なら大丈夫だよ”。

43、回到圣都ナーオス的大圣堂。

44、在图书馆中四处逛逛，有宝箱。

45、离开图书馆，去老管家的家。

46、去码头，和NPC对话，来到东之国阿西哈拉。

47、和这里的每个NPC对话，四处乱逛。

48、去宿屋。

49、去港口和同伴会合。

50、去右边墓地。

51、对话选择“仆に任せろ”。

52、到村子右下找村长。

53、从左上来到原野杀10头野猪。

54、回去找村长。

55、来到墓地进去。这里的敌人等级都比较高，练级的好地方，一直走到最深处。

56、向墓地出口走，和千年对战。千年给使用忍术，要时刻小心防御。

57、离开墓地去码头，和码头的船员对话，选择“はい”。

58、向着村子最高处的火山前进。

59、和所有NPC对话，之后再去火山。



60、进入火山，这里的敌人都很强，中途有记录点。

61、和哈斯塔对战，这家伙攻击力极强，蓄力攻击可以随时秒杀我方人员，还会让我方人员中毒。

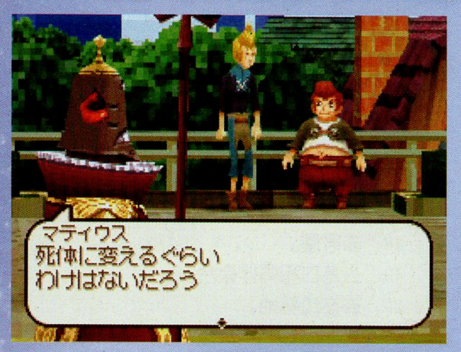
62、回到城镇。

63、去港口和船员对话，选择“はい”，来到南之国加尔波斯。

64、对话选择“同意する”。

65、向左走找艾鲁玛娜。

66、和NPC对话，之后去原野上



东南边的森林。

67、密林里的怪物实力都比较强，尤其是防御力，中途的老爷爷那里可以购买道具和装饰品。

68、和希安对战，还是先把狗解决掉。这次他的HP多了很多，还会变身进行眩晕攻击。

69、回村子去码头，和船员对话选择“乗る”。

70、来到王都的出口。

71、返回码头。

72、和古利哥利的NPC对话。

73、和里卡尔多对话。

74、船上有很多宝箱，先不要和任何人对话，打开所有宝箱后再和所有人对话，甲板上只剩下寇达后就和寇达对话，之后进入BOSS战。

75、和卡德尔对战。他的攻击方式没有变化，但是HP和攻击力都加强了，在濒死时还会释放一次觉醒，看到他变色后最好按住R键换线躲避，否则很容易被秒杀。

76、和机械士兵对战。这家伙除了会飞来飞去没什么特点，需要注意的是当他飞到最高处时会向地面发射范围攻击导弹。

77、和马穆特的NPC对话，之后在原野向北走来到雷姆雷特沼泽，这里的敌人多是僵尸，最好装备上防毒的道具。

78、和泥巴怪物对战，先把僵尸杂兵干掉。这家伙的血极高，不过速度也是极慢，注意别被它的毒气喷到。

79、继续向前走，离开沼泽进入北方战场，一直向前走来到大门。

80、和哈斯塔对战。先干掉蝙蝠，注意防御，不要硬拼。

81、来到原野一直向北走，进入泰诺斯，和这里的NPC对话。

82、回到原野向东南走来到神圣之园。

83、和3个枪兵对战，难度不大。

84、离开神圣之园回到北之国泰诺斯，进入最上边右侧的房间。

85、来到楼顶，靠近阿尔贝尔和安吉。

86、和阿尔贝尔以及安吉对战。一定要先打倒安吉，不然她会不停地给阿尔贝尔加血，另外安吉的攻击力虽然不高但是频率很高，随意我方受到的伤害是一样的，此外她还会麻痹攻击，之前最好装备上防止麻痹的道具。

87、进入飞船，调查驾驶台，选择“はい”。

88、和所有同伴对话。

89、去伊莉亚的村子，在东边，现在只有鲁卡一人，战斗会比较困难。

90、去伊莉亚的家（存档点旁边的屋子）。

91、坐飞船去黎明之塔，在撒尼亚村的南边。

92、塔里的敌人都比较强，一共三层。

93、和哈斯塔对战，这家伙的攻击还是老样子，只不过这次带了两条龙，还是先把龙干掉再消灭哈斯塔。

94、胜利后继续向上走，和机械兵对战。这家伙的血极厚，小心他的旋风攻击。

95、来到顶层和马提乌斯对战。他的血极厚，还会震地范围攻击，在血不多的时候会发动奥义，可以秒杀我方角色。一定要多多防御并且及时补血。

96、回到自己家中，游戏结束。



攻略剧情

“将军，敌人来袭！”

“别慌，这样只会给他们机会。”

阿斯拉冷静地对下属说道。

“阿斯拉殿下快逃……”

一个属下惨叫着倒下了。阿斯拉回头望去，站在自己面前的是修普诺斯。

“我还以为是谁呢，原来是你。”

“今天我就是来讨伐你的，接招吧！”

二人展开了激战，但是阿斯拉的实力明显比

修普诺斯要强上不少，没有几个回合修普诺斯便败下阵来。

“兄弟们，我已经讨伐了修普诺斯，为了我们的同胞，为了我们的祖先，冲吧！”

鲁卡从梦中醒来，最近他总是做着这样的梦，在梦中自己名叫阿斯拉，率领着士兵和一个名为“拉迪欧”的国家进行战争。阿斯拉果敢英明，和现实中的自己正好相反。鲁卡正思考着，从楼下传来了早餐的香气，没想到一下楼就因为没有和母亲打招呼而被父亲责骂了。从父母的对话中，鲁卡得知外面正在打仗，国家也在征兵。不过反正这是与自己无关的东西，正好有两个伙伴来找自己，于是匆匆吃过早餐后就出门了。原来是尼诺和艾迪要自己去踢球，正好人手不够，不过二人的态度可是一点也不友好。来到运动场，鲁卡的体力实在是太差了，根本追不上任何人。

“阿斯拉，你看，大地上一片绿油油的，还有很多的街道。”

伊南娜欣喜地对阿斯拉说道。

“大地原本是上天的一部分，我们必须把分离的大地再次和上天融合到一起。”

“大地就是关押搅乱天界之人的牢狱。他们被剥夺了作为神的能力，这就是人类。”

“但是人类是协调上天必不可少的一部分。他们的祈祷维持着上天，但是祈祷的力量远远不够。我们需要人类的灵魂，并把灵魂带回上天。”

“如果把堕落到地上的人们带回天上一定会引起天界的不满，到时候战争就无法停止了。”

“我会让战争停止的。我会让拉迪欧的家伙们明白这一切的。”

“阿斯拉，我很害怕，如果让堕落者们回到天上……”

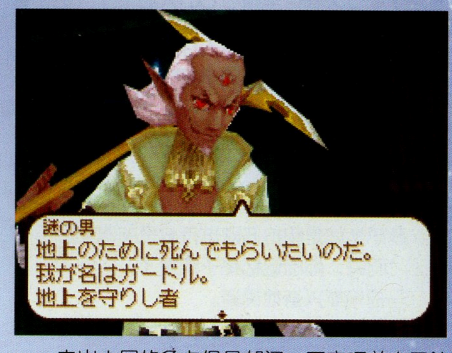
“我只是让世界回到它应有的状态。别害怕伊南娜，我阿斯拉会一直守在你身边保护你。”

“阿斯拉……”



“别害怕，你只要跟在我身边就可以了。相信我。”

鲁卡从梦中醒来，这家伙居然站着睡着了。尼诺和艾迪很生气，惩罚鲁卡去买面包。懦弱的鲁卡只好去了。刚刚离开运动场就看到士兵正在逮捕一个小混混，原来他是异能者，现在整个国家都在四处抓捕异能者。鲁卡赶紧离开这里，来到港口边上的小屋买面包。



走出小屋的鲁卡很是郁闷，正哀叹着自己为什么总是这样，没想到撞倒了一名少女。鲁卡正要问询少女，没想到她身边一个奇怪的小生物开口说话了。这个小生物叫寇达，原来这个少女肚子饿了，鲁卡想起自己刚买了面包，便把面包给了少女。吃饱了的少女恢复了体力，告诉鲁卡自己叫“伊莉亚·阿尼米”。正当伊莉亚准备继续和鲁卡说些什么的时候从港口走来两个人，伊莉亚说了一声“不好”就跑了，鲁卡也急忙追了过去。

二人逃到了运动场，没想到那两个信者也追了过来并抓住了伊莉亚。鲁卡很想帮助少女，但是懦弱的性格却占据了上锋，经过内心的挣扎，鲁卡终于鼓起勇气让那两个信者放开伊莉亚。信者看着文弱的鲁卡轻蔑地把他推倒在地，没想倒这却激发了鲁卡的斗志，他回忆着梦中的自己，突然迸发出了前所未有的力量救下了伊莉亚。

“干得不错啊你！虽然看着没什么用。”

“这个、我只是运气好，我、我完全不会打架。”

“但是，刚才你的力量……”

伊莉亚正觉得奇怪，这时突然从天上传来了一个声音：

“这就是转生者的力量。没想到能在这里又遇到我们的一个同志。”

“是、是谁啊。”

鲁卡慌张地问道。

“这家伙叫马提乌斯，一个缠人的家伙。没想到竟然追到了这里，我什么都不知道！”

シアン
マティウス様は素晴らしい人だ！
救世主となるお方なんだよ！
理想郷の導き手になる人なんだから！

伊莉亚有些生气地说道。

“不，你要回忆起你的创世力。作为塞萨斯中枢的你，一定知道些什么。”

听到塞萨斯这个名字，鲁卡回忆起梦中的情景，塞萨斯就是和拉迪欧进行战争的国家。

“呵呵，你的记忆终于恢复了。”

马提乌斯兴奋地说道。

“你、你刚才也看到了，我体内寄宿着阿斯拉的力量，我出手的话你可能连命都保不住！”

鲁卡勇敢地喊道（不过我认为这不是什么勇敢）。

“好，太好了，没想到你这个不起眼的小鬼竟然是魔神阿斯拉！”

随后马提乌斯走了，伊莉亚告诉鲁卡自己也总是做梦，而且还有特殊能力，在她的家乡还有很多这样的孩子。有一天马提乌斯带领着名叫阿鲁卡的教团来了，告诉伊莉亚有“创世力”，还知道他们所有的事情，刚刚鲁卡使用力量的叫做“天术”。天术是上天神灵的力量，也就是堕落到大地的异能者。马提乌斯为了抓自己袭击了村子，而自己就逃到了这里。现在发生的一切或许都和前世有关，而自己好像就是伊南娜。

“啊！你就是伊南娜！”

鲁卡惊讶地叫道，

“我是阿斯拉，你是伊南娜……”

“是啊，梦中的阿斯拉别提有多帅了！有这样一个恋人一定很幸福！”

伊莉亚阴阳怪气地说道。

二人聊了一会，决定抢在马提乌斯之前把创世力夺到手中，为了弄清自己的身份，也为了世界不受到破坏，伊莉亚和鲁卡踏上了旅程，目标是ナーオス。

出城后二人来到原野南边的桥上，没想到二人谁也不知道这个是不是正确的道路。这时来了两个路人，从他们口中得知现在阿鲁卡教团已经骗取了大量居民的信任，让人们以为阿鲁卡教团是为了拯救异能者而来。

二人过桥后向着ナーオス前进，在即将到达的时候突然出现了两个神秘的家伙。他们知道伊莉亚和鲁卡就是转生者，要逮捕两人。鲁卡自信满满地拔出剑准备战斗，没想到这时身体又恢复到了平时的自己，连剑也拿不稳，伊莉亚也发现自己无法使用天术了。原来这两个追踪者会使用封印天术的法术。

二人被抓到了监狱里，在监狱里出现了一个叫奥兹巴尔德的人，看样子像是这里的头头。从他和守卫的对话中得知马提乌斯也来过这里。伊莉亚和鲁卡被关了起来准备体检，和守卫的对话中二人得知这里是转生者研究所，所谓的体检就是把转生者作为兵器的能源或者直接作为士兵派上战场。王都的掌权者认为转生者会给大地带来灾难，所以要把他们关押起来。

守卫走后鲁卡开始和房间里的人对话，之前被抓走的那个小混混也在这里，名叫斯帕达·贝尔斐尔玛，另外一个打扮得像日本人的少女名叫千年·恰尔玛。和大家熟悉之后守卫带他们去检查，鲁卡、伊莉亚和斯帕达都被带走了。

在实验室中对方让鲁卡三人打败面前的对手，但是鲁卡觉得这样很不妥，如果对方是自己的亲人或朋友根本下不了手。这时对方突然变成了怪物，口中还喊着阿斯拉的名字，鲁

储力行　游戏机（dsl）又被家长没收了，倒霉！（某编：肯定是你玩的太多了。）
读者资料　男，13岁，江苏苏州宝石御景园4幢801室，215011，QQ68673768

卡和伊莉亚以及斯帕达合力将怪物杀死了。胜利后奥兹巴尔德来了，他告诉三人如果前世的记忆完全恢复了那么前世的能力也可以完全恢复，还可以变身回前世的样貌，也就是觉醒。鲁卡兴奋地问道那么自己是不是也能够变身，却得知要变身需要不断地战斗，于是又带来一个对手。这时鲁卡却不想战斗了，斯帕达冲到了鲁卡的面前独自面对怪物，并且还变身为一把剑。原来他是阿斯拉手中的圣剑——狄兰达尔。这时鲁卡又想起了阿斯拉和狄兰达尔对话的情景。这时奥兹巴尔德又来了，他对三人的表现很满意，决定派他们去激战区“西之战场”。

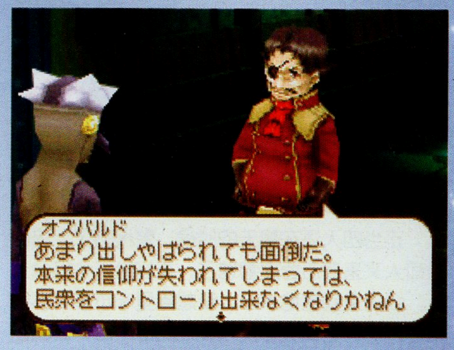
来到西之战场，指挥官派三人去森林中作战。伊莉亚心想这是个逃跑的好机会，但是指挥官告知三人现在有结界封印着他们的力量。

三人来到森林入口，没想到在这里遇到了千年。伊莉亚不知道为什么突然对千年发起火来。斯帕达看到鲁卡和千年谈得很融洽就把伊莉亚拉走了，鲁卡从和千年的对话中得到了很大的自信。

在森林中遇到一个士兵，他前世是阿斯拉的手下，但是它却认为鲁卡和伊莉亚夺走了阿斯拉和伊南娜。胜利后千年出现了，对鲁卡的表现赞不绝口。（原来她的前世叫萨库雅，是阿斯拉的手下，一直暗恋着阿斯拉，但是阿斯拉却一直没有察觉到她的感情，所以在今世千年总是对鲁卡格外关照，对话结束时好像还亲了鲁卡一下）。



众人结束战斗准备回到营地，这时候响起了警报，营地那边火光冲天。三人急忙赶回营地，原来这里被敌人偷袭了，有人在暗处放冷枪。斯帕达看准敌人的位置冲了过去，从树丛中跳出了一个风衣男。经过一番战斗众人发现这家伙很强，原来他就是修普诺斯，虽然他用枪指着鲁卡，但从他的话语中感觉好像并不是为了前世的恩怨才这样做。于是伊莉亚趁机拉拢他入伙。就在这时一个背着长枪的男人出现了，这家伙叫哈斯塔，说话的语气和用词很是让人不爽，从他的话中得知修普诺斯的今世叫做里卡尔多，哈斯塔和里卡尔多是一伙的，但是现在闲得无聊，打算和里卡尔多过过招解解闷（这家伙还真是怪）。鲁卡三人趁着这个机会逃跑了，伊莉亚和斯帕达斗起了嘴，这时候千年来了，看着要离去的鲁卡神情很是没落，于是鲁卡邀请他一起走，但是千年却拒绝了他。不过趁着鲁卡不注意千年吻了鲁卡一下（注意这时伊莉亚的叫声），之后就走了。



三人来到圣都ナーオス，之前伊莉亚说这里有转生者，但是不知道具体在哪里，三人便在这里向居民打听，得知这里有特殊能力的只有大教堂的圣女大人。和都内所有人对话之后三人准备离开，这时候贝尔斐尔玛家的管家突然出现了，他邀请鲁卡等人去家里一坐。来到管家的家，众人先饱餐了一顿，然后管家告诉三人教堂的圣女安吉被阿鲁卡教团带走了，现在应该在ナーオス西面的纳奥斯基地。原来是有盗贼来教堂抢夺物品，圣女安吉为了击退盗贼使用了天术，却不幸把教堂也毁坏了。因此圣女被带走了。

三人来到西边的基地，感觉这里好像是专门研究转生者的地方，这里有重兵把守，而且分岔路很多。三人一路拼杀来到了基地的最下层，发现这里有很多的器皿，里面都是转生者，看来这里的转生者都被作成了能量提供源。愤怒的三人继续向基地的深处前进，在最里面发现了一些机械兵器，看来转生者的能量都被用到这些机械上了。三人正准备继续前进，突然从身后传来了沉重的脚步声，回头一看，原来是一个机械兵器跟了过来，没办法只好一战。胜利后斯帕达和鲁卡打开了装有转生者的器皿，发现里面的就是圣女安吉。三人正准备带安吉走，谁知道她却因为是自己的力量导致教堂而动摇了，对于转生者的存在也产生了迷惑。不过经过鲁卡三人不断的劝解，安吉终于打开了心结。当安吉听说鲁卡

谢杰	可怜~新买的PG还没看两眼就给人借跑了……（某编：下次让他买，你借。）
读者资料	男，19岁，广西桂林工学院雁山校区252层箱，541006，QQ156390513

就是阿斯拉的时候也回忆起了自己的前世与阿斯拉的关系。安吉的前世叫做奥里菲尔，是拉迪欧军的军师，曾经在战场上与阿斯拉有过一面之缘，虽然是敌对关系但也得到了阿斯拉的赏识，并且还得到了阿斯拉的宽恕。



正当四人还在聊天的时候，警报响了，这时候敌人又来袭击西之营地了，正好趁这个机会逃走。众人来到基地入口，没想到里卡尔多突然出现了，他也在找安吉并且要把安吉带走，还说自己是受人之托。正当众人准备一战之时安吉拿出了宝物，让里卡尔多为自己所雇用（见钱眼开的家伙）。众人终于来到了出口，但是这里出现了一个拿着长镰刀的谜之男，这家伙自称叫卡德鲁，是大地的守护者。看来战斗在所难免胜利后卡德鲁走了，不过看起来他的前世和里卡尔多的前世休普诺斯好像有什么关联。众人没有多想，急忙逃出这里回到了圣都老管家的家里。

在老管家家中从里卡尔多口中得知，想要得到安吉的是泰诺斯国的贵族阿尔贝尔，而泰诺斯国也就是北之国。阿尔贝尔和马提乌斯一样，也在寻找转生者，现在具体目的还不知道，但是估计也不是什么好事。

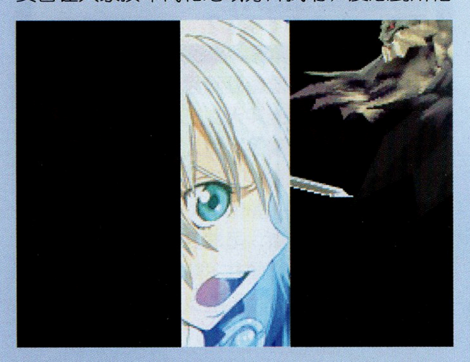
睡醒后众人回到王都雷古卢姆，各自分开去寻找转生者，鲁卡走到家门口，闻到了妈妈做的料理的味道。而这时候士兵们来到了这里准备抓捕鲁卡，不过父亲凭借着与高层的关系把士兵们吓跑了。站在屋外的鲁卡心中很是伤感，这时候艾迪和尼诺正好看到了鲁卡，刚刚准备聊天的时候巡逻兵来了，这两个平日里总是欺负鲁卡的家伙此时却挺身而出帮鲁卡解了围，鲁卡趁机逃到了下水道中。

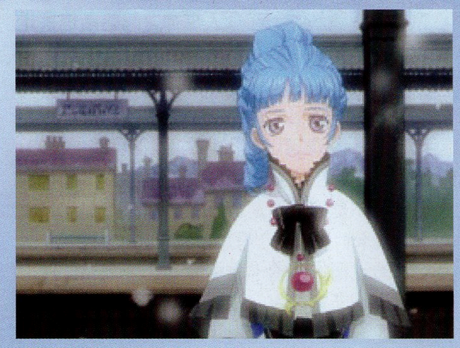
在下水道里鲁卡遇到了一个女孩，正准备说话的时候伊莉亚和安吉回来了，伊莉亚对鲁卡回家这件事十分不满。这时候所有人都回来了，原来那个女孩叫艾鲁玛娜，是个孤儿，因为没地方去才住在这里。听说众人的情况后决定让鲁卡等人和她一起去钟乳洞寻找神奇的蘑菇（此处有一段很有意思的情节：里卡尔多觉得艾鲁玛娜的话不可信，决定不去找蘑菇，但是安吉却说："请你好好想一想谁是你的雇主。"）。

众人来到钟乳洞，感觉这里很熟悉，或许是和前世有什么关联。在其他人都进去后，艾鲁玛娜突然发现入口处有狗的脚印，不过谁也没有在意。众人来到了钟乳洞的下层，在这里发现了一个祭坛，上面写着一些模糊的字迹。众人继续向下走，在底层发现了一个闪亮的光圈，伊莉亚靠近后突然浮现出了前世的记忆，原来艾鲁玛娜也是转生者，前世名叫维莉特拉，是阿斯拉的坐骑（汗……），地上的亮光是上天记忆的结晶，在大圣堂的地下室中也有，正当大家讨论前世今生的时候，传说中的蘑菇被寇达找到了，而且还吃了……好在比较难吃，吃了一口后就给了艾鲁玛娜。众人回到钟乳洞入口，突然发现这里有两条狗，还有一个叫希安的少年，他也在找创世力，原来他也加入了阿鲁卡教团，看来又是一场战斗。胜利后希安走了，众人回到下水道，突然听到上方传来了小孩子的声音，众人爬出下水道，看到两个小孩被一个大汉抓住了，旁边的店主还说小孩偷了东西，现在劳动力是很贵重的物品，打算把小孩卖了当劳动力。艾鲁玛娜一怒之下觉醒，把其中一个家伙吓跑了，但是却激起了彪形大汉的斗志。没想到这个大汉也是转生者，艾鲁玛娜为了两个小孩和大汉进行了单挑。胜利后得知在前世大汉一家在战争中被维莉特拉所救，所以以后不会再做坏事了。

众人商议后决定回圣都ナーオス的大圣堂，去那里的地下看看上天的回忆结晶。

回到大圣堂，安吉让众人先去圣堂里的秘密图书室，那里藏着隐秘的文献。众人来到地下室，安吉让大家按年代和地域分开找书，没想到斯帕





达和艾鲁玛娜都不识字，伊莉亚又想偷懒，只好让他们当助手了。

在图书馆调查了一会众人回到老管家的家，众人商议后要去东之国。来到码头里卡尔多从一个男人那里拿来了船票，众人经过漫长的航行终于来到了东之国阿西哈拉，从里卡尔多口中得知这个国家原来是个拥有广阔版图的国家，但是年年遭受水灾，现在整个国家都有些没落。来到城门处，大家又开始分组调查。鲁卡和伊莉亚分在一组，但是刚刚调查到一半，伊莉亚觉得鲁卡动作太慢，生气地扔下他自己走了。鲁卡失落地回到宿屋，没想到千年出现了。原来阿西哈拉是千年的家乡。二人对话时又回忆起了前世的光景，看来千年对阿斯拉真的是痴心一片。千年很担心鲁卡被抓走，于是请求他加入阿鲁卡教团。二人在这个问题上产生了分歧，从千年口中鲁卡得知马提乌斯原来是通知塞萨斯的魔王。千年劝诱鲁卡不成，失落地准备离开，谁知这时候伊莉亚又来了，大大地吃了一回醋。

二人回到港口和同伴会合，从大家口中得知这里的人们把“死”看作很神圣的东西，认为死后就可以成仙，所以众人决定去墓地看看。不过来到墓地之后守卫却不让众人进去，但是从守卫的对话中得知这个镇子最近一直有野猪来捣乱，众人心想如果帮他们除掉这些祸害说不定就可以进去了。守卫让众人去找村长，来到村子右下方，一个身材矮小的老人就是村长。他告诉众人最近野猪的活动越来越频繁了，每天都有很多人受伤。

听村长说完情况后大家来到了原野，把这里危害村庄的野猪都消灭了。回去找到村长，村长很高兴，允许鲁卡一行人进入墓地。

一行人进入墓地，发现这里出奇的大。在中途发现了一块石板，石板上写着和钟乳洞一样的文字。继续向前赶路，又发现了一块石板，上面画着一个男人和一个女人，看样子就是阿斯拉和伊南娜。看着壁画，鲁卡的眼前突然出现了一个人，接着就是惨烈的战场。这时候他突然响起了千年的话“这就是你曾经无比熟悉的那个人——统治着塞萨斯的魔王”。

来到墓地最深处，果然也有一处上天的记忆结晶。在这里众人看到了伊南娜要求阿斯拉将创世力封印起来，不交给任何人。而伊莉亚却感觉到有些事情不能够回忆起来，如果回忆起来的话就会造成巨大的麻烦。而安吉推测说曾经的天界之所以毁灭就是因为魔王使用了创世力，而根据千年的话来看马提乌斯就是魔王，鲁卡愤怒地仰天大叫“马提乌斯，你这个混蛋”。

众人决定离开墓地继续去别的地方调查，就在要走出墓地的时候千年出现了，她对鲁卡说马提乌斯很需要他，鲁卡反驳到上天之所以毁灭了就是因为马提乌斯这个魔王使用了创世力，但是千年却说毁灭的根本原因是伊南娜。此时的伊莉亚无言以对，或许刚刚没有想起来的回忆就是有关毁灭上天的回忆。

激动的千年抽出了刀，对鲁卡喊道“难道你想再次品尝在最后关头遭到背叛的滋味吗！”但是鲁卡却说自己一定要保护伊莉亚，保护伊南娜，伤心而又愤怒的千年对着鲁卡挥出了刀。鲁卡等人合力将千年打败，千年留下一句“伊南娜会出卖你们，会伤害阿斯拉大人”便冷笑着走了。

走出墓地，伊莉亚的心情很差，但

喻凯达	初三高三还叫苦，咱初二也是难，天天老师、家长不是快初三了还是快初三了，希望此信没石降大海。
读者资料	男，15岁，福建省福市晋安区琴庭统建新村52号，350001，QQ545335048

是时间不等人，船马上就要开了，众人只好坐船来到了西之国咖拉姆。

下船后众人看到一座火山，众人向着火山前进，在入口处有一个男人在把守，禁止鲁卡一行人进入，说在这里面有杀人鬼哈斯塔。还记得那个在西之战场上出现的怪男人吗，就是他。没办法，众人只好先返回镇子向这里的居民们打探消息。从村民口中得知哈斯塔杀死了看守火山圣地的人，把那里作为自己修炼的场所。众人来到火山口，对守卫说明自己要捉拿哈斯塔的决心，终于说通了守卫。

在通往山顶的中途大家都热得受不了，安吉居然对里卡尔多说“热死啦！你要好好保护我！我可是你的雇主！”，里卡尔多的回答也比较有内涵“你雇用我只是作为贴身护卫，体温调整这类的要求没有在约定中出现。”这时候艾鲁玛娜不知趣地说了一句“安吉姐姐，你就把这个当作减肥的好机会不就行了”。只见安吉脸色铁青，语气平缓地对艾鲁玛娜说“艾鲁，请你坐下，我会好好地给你讲讲‘人之道’”。而这时斯帕达也回忆起了自己作为圣剑“迪兰达尔”诞生的始末。

来到山顶，遇到了哈斯塔，原来这家伙和斯帕达一样，前世也是一件武器，同样出自一个名叫巴尔干的人之手。斯帕达是“圣剑迪兰达尔”，哈斯塔是“魔枪盖波鲁古”，二者在前世就结下了梁子。众人对喋喋不休的哈斯塔愤怒不已，一起冲上去将其打败。

正当里卡尔多准备处决哈斯塔的时候，这家伙说自己有重要的情报，让鲁卡走过来。鲁卡这个白痴真的就过去了，果然中了哈斯塔的圈套，被哈斯塔一枪刺中。在众人慌神之际哈斯塔逃走了，里卡尔多指挥众人各尽其责救助鲁卡。

众人带着昏迷的鲁卡回到了城里的宿屋，而昏迷的鲁卡又回忆起了阿斯拉的事情。在前世，阿斯拉接受了凯尔贝罗斯的考验，得到了创世力，想用这个创造出完美的世界。但是事与愿违，世界等到的不是完美而是毁灭……

“鲁卡！鲁卡！”在叫喊声中鲁卡醒了过来，斯帕达激动得抱着鲁卡喜极而泣。大家看到鲁卡平安无事都非常高兴。众人准备了一下行装坐船向着南之国加尔波斯出发了。

来到加尔波斯发现这里和想象中不一样，里卡尔多介绍说这里由于战败所以成了殖民地。不过这里的水果都很不错，艾鲁玛娜和寇达按耐不住跑去买水果了，众人也只好一起去找他们，顺便尝一尝这里的水果。众人走了两步发现艾鲁玛娜正在向一个大叔要水果（这家伙明明说的是“买”），在和大叔的对话中得知最近总是有一个小孩和两只狗来庄园捣乱破坏水果，居民们设置了陷阱也阻止不了他们。看来这个捣乱的家伙就是在钟乳洞中遇到的希安。大叔说他是从密林里来的，去密林里找他吧。

众人离开村子向着东南边的密林前进，刚刚进入密林艾鲁玛娜就闻到了狗的气味。走到半途遇到了一个隐居山林的老爷爷，和老爷爷的对话中得知希安的身世其实很悲惨，和他一起出生的还有那两只狗（看来希安就是三头犬），所以遭到世人的鄙视只好独自生活，并且因为害怕人类而与人类为敌。之所以去村子里捣乱也是为了保护这里的野生动物，人类不断地开采扩张自己的家园，导致动物的栖息地越来越少。

来到密林的最深处，这里也有一个记忆结晶，众人正在回忆的时候希安出现了，他的内心被马提乌斯牢牢地控制了，这一战在所难免。胜利后希安的内心有所动摇，但还是走了。



范晔华	没有掌机的同仁们，一定要好好活啊好好活……（某编：你也要好好活啊好好活……）
读者资料	男，14岁，河北保定市列电西院22号楼5单元601，071051

下一个目的地是泰诺斯，但是要从这里去泰诺斯必须先回王都，没办法，众人只有先回到这个最危险的地方。

众人回到了王都，准备从陆路离开，但是这里正在戒严不能出城，众人只好返回码头准备走水路。谁知道刚刚回到码头就被马提乌斯包围了，斯帕达刚想准备战斗，里卡尔多却把枪指向了众人。当众人一致谴责里卡尔多的背叛行径时，他却说“有些东西比契约还要重要”，前世卡德尔（研究所那个拿镰刀的家伙，死神塔纳托斯）是他的哥哥，也就是说鲁卡等人和他是对立面，之所以受安吉的雇用也是为了监视他们。众人被马提乌斯押上了船，来到了古利哥利之里。



就在众人四处查看的时候里卡尔多和卡德尔正在一个房间里对话。里卡尔多问卡德尔抓住鲁卡一行人到底是为了什么，卡德尔回答说是为了通过手术取出他们的记忆。里卡尔多质问卡德尔，之所以答应帮马提乌斯抓住鲁卡等人的前提就是保证鲁卡等人的安全，这么做等同于撕毁了协议，并且极力反对手术。但是面对自己前世的哥哥，里卡尔多也无法再进行反驳。

众人找到里卡尔多，里卡尔多将他们带到了饭堂。饭菜里下了迷魂药，众人吃完没多久就晕倒了……

就在手术即将开始的时候，里卡尔多出手了。众人睁开眼后发现自己在一艘大船上，而里卡尔多向众人解释了一切：在圣都的基地中遇到卡德尔（塔纳托斯）后里卡尔多就知道他是自己的哥哥，而卡德尔也用心声对自己说“如果你真的是休普诺斯就来帮助我”，所以里卡尔多想试探一下卡德尔到底是不是塔纳托斯，是不是自己那个曾经无比优秀的哥哥，于是就利用了鲁卡等人。但是现实证明了卡德尔并不是塔纳托斯，虽然是同一个人，但是内心已经发生了变化。众人听明白原委后原谅了里卡尔多，由于现在王都附近都在戒严，所以要去泰诺斯就必须先去马穆特。众人正在整理行囊的时候，卡德尔追了上来。在对话中得知卡德尔并不是转生者，而是塔纳托斯本人，从远古一直活到了现在，看来这一战将会相当棘手。

胜利后塔纳托斯要求里卡尔多杀了自己，但是里卡尔多却下不了手，正在众人和塔纳托斯对话之际，突然飞来了一个机械士兵，就是研究所里的那种。塔纳托斯看到驾驶者也是自己的族人不由得怒火中烧，对方还讥讽他是个落后时代的人，现在不需要什么保护大地，需要的只是金钱名誉，愤怒的塔纳托斯冲向机械士兵，却被对方打落到海中。众人只好再次与这个机器人作战。

胜利后里卡尔多悲伤地看着大海，鲁卡想上前安慰的时候，船来到了马穆特。和镇子上的人打听之后得知要想去泰诺斯需要穿过雷姆雷斯沼泽和北方战场。众人出了城镇来到雷姆雷特沼泽，发现这里死气沉沉，在战场上战死的士兵都变成了僵尸。众人一路赶到出口，却发现这里有一个怪物挡着路，它不断地吸收死者的灵魂来壮大自己的身体。众人二话不说干掉了它。离开沼泽众人来到了北方战场，在中途回忆又恢复了一些。

原来伊南娜是拉迪欧人，但是她背叛了拉迪欧来到了阿斯拉身边，对于使用创世力让地上的人们回到天上这件事，伊南娜心里非常不安。

众人穿越战场来到了营地的大门，没想到哈斯塔又来了，这个死缠烂打的家伙，胜利后他又跑了，看来后面还得忍受这家伙的“臭嘴”。

这里不愧是北方，到处都是银妆素裹，众人一路向北来到了泰诺斯。刚进城没多久就听到这里的居民说阿尔贝尔（雇用里卡尔多抓安吉的贵族）的军队来到了这里的神地，众人听说后便动身向神圣之园进发了。

众人来到神圣之园的最深处，安吉突然回忆起了自己的前世奥里非尔和被囚禁起来的天空神辛梅尔之间的事情。原来辛梅尔也想创造新的世界，但是元老院认为这样很危险，所以就将辛梅尔囚禁起来。

来到神圣之园的最深处，这里也有记忆结晶，众人看到魔王站在城堡上向民众讲话，好像即将要使用创世力。艾鲁玛娜想起来上天毁灭的时候天空城并没有损坏，创世力也完好地保存了下来，看来下一个目的地就是天空城了，但是谁也不知道怎么去。正在这时突然出现了一群士兵，从中走出了一个年轻的军官，自称阿尔贝尔。他一上来就问安吉在不在，安吉奇怪地问他找自己有什么事，谁知道阿尔贝尔突然叫安吉“奥里非尔”，还说自己是辛梅尔，安吉回想起前世与辛梅尔的

吕明明	可能早了点，先预祝大家圣诞快乐！（某编：很及时，马上就是圣诞了。）
读者资料	男，19岁，上海市虹口区江湾镇万安路769号，200434，QQ361235444



情意，什么也没说就跟他走了。众人正想追过去，阿尔贝尔带来的士兵拦住了众人的去路，一场战斗在所难免。

胜利后众人回到泰诺斯，决定找到阿尔贝尔并找回安吉。里卡尔多推测阿尔贝尔可能在镇子右上方的兵工厂里。众人赶到那里，一路杀到了楼顶。

来到楼顶，一艘飞船出现在众人眼前，而阿尔贝尔和安吉就在飞船的入口，看样子正准备登机。阿尔贝尔准备带安吉去天空城，创世力也应该就在那里。而他得到创世力就是为了毁灭世界。创世力会成为使用者的力量，使用者的思想是什么样创世力就会变成什么样的力量。阿尔贝尔的目的就是消灭塞萨斯和地上的人，创造一个只有拉迪欧转生者的国家。而现在阿尔贝尔想要的就是创世力和安吉。

画面回转到前世，奥里菲尔问阿斯拉“使用创世力的方法是什么”，阿斯拉回答道“牺牲使用者最爱的东西”。看来阿尔贝尔找安吉的目的只有一个：牺牲安吉来使用创世力。但是阿尔贝尔说使用创世力还有其他方法，众人不信，准备用武力抢回安吉，但是安吉此时却一心要追随阿尔贝尔，甚至不惜与鲁卡等人交手。没想到平时最为善良的圣女此时竟成为了敌人，但是为了世界也只好一站了。

胜利后安吉依旧挡在众人面前，不然他们会伤害阿尔贝尔。安吉认为自己在前世没有保护好辛梅尔，所以今世一定要保护好阿尔贝尔。接着安吉用肺腑之言说通了阿尔贝尔，让他改变了自己要毁灭世界的想法（太快了吧……）。

正当众人松了一口气的时候，马提乌斯出现了。他站在飞艇上对鲁卡说“阿斯拉，我在天空城等着你”，接着就消失了。阿尔贝尔把飞船借给了心急如焚的众人，众人急忙坐上飞船向天空城飞去。

来到天空城，一路上看到不少神的尸体。众人来到天空城的最深处，看到了阿斯拉和伊南娜的尸体，还有折断了的圣剑迪兰达尔。阿斯拉的手穿透了伊南娜的身体，众人看到这一切都惊讶不已。此时马提乌斯出现了，他告诉鲁卡，在前世阿斯拉遭到了伊南娜的背叛，而绝望的内心导致创世力毁灭了世界。此时马提乌斯也摘下了面具，她竟然和伊南娜长得一摸一样。

“我这么做，是为了让自己永远不会忘记曾经遭受的痛苦！”

原来她也是阿斯拉的转世，是鲁卡灵魂的另一半。

画面转到了前世。阿斯拉准备使用创世力，而此时在他身后伊南娜却用迪兰达尔穿透了阿斯拉的身体。

“魔王大人，请您原谅我……”

“我只问你一件事，你从一开始，就是为了刺杀我而接近我的吗？”

“我是为了夺走塞萨斯魔王阿斯拉的心，并暗杀他而来的……这是拉迪欧元老院赋予我的使命……”

原来伊南娜是拉迪欧元老院派来的杀手，元老院认为地上的人只会给天界带来危害，让伊南娜用迪兰达尔杀死阿斯拉并拿回创世力。

“但是，我真的爱上了你，甚至一度想要背叛拉迪欧。但是，地上的人类无论如何也不可能被允许回到天上……”

“难道，你从没相信过我吗……”

“地上的人类，现在已经无法与神相容了！如果天与地合为一体，世界就会走向灭亡！”

“迪兰达尔，连你也……”

“事情变成这个结果我很遗憾。我只是一件武器，只不过是供人使用的道具而已……如果想让上天维持平稳，除了制约你没有其他办法。”

“我所希望的世界……世界！！！”

阿斯拉愤怒而又悲伤地叫喊着，折断了迪兰达尔，并用自己的手刺穿了伊南娜的身体。

“这是假的，一定是假的！”

伊莉亚痛苦地说道。众人都无法相信眼前的一切。



安校武 在海南的，而且喜欢掌机的玩家就写信来交流吧！
读者资料 男，15岁，海南省海口市龙华区农垦总局东院9号楼401室，570226，QQ243654275

“伊南娜的背叛让绝望和憎恨深深地刻在了魔王阿斯拉的灵魂中。于是，我诞生了。”

马提乌斯对众人说道。

“那我是什么？”

鲁卡问道。

“你只不过是阿斯拉心中的优柔、犹豫和迷惑。来吧，和我融合，完成我们要做的事情。”

说完这番话马提乌斯转身走了。内心陷入混乱的鲁卡也迈出了脚步跟在后面。此时马提乌斯说出了自己真正的意图，她想要将世界破坏。并让鲁卡牺牲伊莉亚使用创世力，但是此时的鲁卡将所有的罪责都归咎到自己身上，他认为是自己的前世背叛了自己，在愤怒中鲁卡觉醒了，天空城再次被破坏了，不过同伴们及时乘坐飞船逃出了这里。



昏迷的鲁卡面前出现了两个阿斯拉，一个是魔王阿斯拉，另一个是善良的阿斯拉。在善良的阿斯拉的引导下鲁卡找回了自我。醒来之后发现躺在一片荒漠中，是希安救了自己。原来这里是伊莉亚的故乡，飞船也降落在这附近，看来需要去伊莉亚的村子里看看。

来到村子里，伊莉亚果然在这里。鲁卡说出了自己的心声，觉得大家一定都会深深地责怪自己。但是没想到伊莉亚却丝毫没有责怪鲁卡，还带着她去找其他同伴。

来到伊莉亚的家，大家看到鲁卡都很高兴，现在创世力已经落到了马提乌斯手中，一刻也不能耽搁。众人走出村子，这时候艾鲁玛娜突然说上天其实并没有毁灭，而是和大地重合了，维莉特拉（阿斯拉的坐骑，也就是艾鲁玛娜）在上天崩溃的时候看到一道光注入到大地。众人突然醒悟，原来是伊南娜牺牲了阿斯拉，使用创造力让天地无法融合，而阿斯拉也杀了伊南娜，发动了创世力让天地融合。也就是说阿斯拉和伊南娜的愿望同时实现了。由于这两个相反的愿望同时实现了，当时的上天才会崩溃。现在天与地重合在一起，但是没有任何的连接，所以才会发生很多异常情况。明白这一切后大家心中都释怀了，打败马提乌斯的信息也高涨了不少，于是众人马不停蹄地坐飞船来到了黎明之塔。

来到这里发现王都的士兵正在和阿鲁卡教团的人作战，而这都是为了争夺创世力。面对着这些贪婪的人，鲁卡一行人向着塔顶迈出了脚步。

在塔中间哈斯塔又出现了，面对着斗志昂扬的众人这个属小强的家伙没一会就被击败了，这次他终于死了。众人感慨了一番继续赶路。上了一层之后奥兹巴尔德驾驶飞行机械兵出现了，里卡尔多发现这个机械兵的能源竟然是塔纳托斯，愤怒的众人合力将他击败，这个企图成为神的坏蛋最终被自己驾驶的机械炸死了。

来到顶层，马提乌斯和千年就在这里，马提乌斯企图用千年对自己的爱让千年杀了自己发动创世力毁灭世界，但是千年却迟迟下不了手。众人在谴责马提乌斯的无耻行径后终于迎来了大决战。马提乌斯变身后实力很强，但是众人齐心协力战胜了他。

胜利后众人终于解决了心头大患，但是没想到千年看到死去的马提乌斯也自杀了，爱情果然是伟大。

众人看着面前的创世力，终于醒悟了使用创世力的另一个方法。原始的巨人之所以制造创世力就是为了创造快乐的世界，现在天地失衡万物苍凉，鲁卡许下了自己同时也是原始巨人的愿望——时间万物幸福，天地恢复原貌。一道亮光过后，创世力消失了，和世界融为了一体，世界恢复了原貌，大地万物复苏。

众人回到了王都就此分手，里卡尔多去了古利哥利之里照看塔纳托斯的手下，艾鲁玛娜为了让那些小孩子们上学用自己的力量去挣钱，安吉和阿尔贝尔走了，斯帕达也回到了自己的家。最后，伊莉亚要回去重新建设自己的村子，二人依依不舍地分手后鲁卡也回到了自己家中，在父亲和母亲的“欢迎回家”声中，故事圆满地结束了。





备受好评的索尼看家悠闲体育游戏《大众高尔夫》系列推出了其在PSP上的第2作，本作最大的特点就是对应通信对战，利用PSP的无线通信功能只要在家或在室外连接了无线网络，那么就可以实现与各地的玩家共同对战的可能。游戏的同时对战人数有16人，虽然人数很多，但玩起来节奏轻松不会给人拥挤的感觉。在网络对战时对手的球和角色的脸会以图标的形式显示出来，给人临场感很足的感觉，而且每个角色的能力也可以一目了然地看到，很方便。画面上比起前作进化不大，不过更加专业但人性化的系统让普通悠闲玩家和专业的高尔夫选手都很容易上手。



游戏预览

以“凭借简单的操作任何人都可以轻松打出好球”为想法制作的本系列，加上PSP“任何时间任何地点都可以玩”的得天独厚条件，简直就是完美的结合。因此，全新理念的游戏《大众高尔夫便携版》一经出炉，马上就吸引了全球160万以上的玩家。

在上一作发售后长达3年之久，系列最新篇《大众高尔夫携带版2》已经闪亮登场。本作追加了可以和全世界的玩家进行通信对战的“无线LAN对应”机能，角色的形象更加丰满，并且还导入了具有成长要素的“育成系统”。球场



和道具等内容也更为充实，令游戏可玩性大幅度提升。在前作基础上不断增添有意思的游戏方式，让《大众高尔夫》系列得到无限的进化。

（注：截至到2007年6月末为止，《大众高尔夫携带版》的全球累计销量达到166万本。）



基本操作

按键	说明
方向键	方向旋转
类比摇杆	视角移动
△	表示切换
□	模式调整
○	确认/击球
×	取消
R	角色显示
L	球杆变更
SELECT	查看数据
START	呼出菜单



菜单详解

标题画面



はじめから——初次开始游戏，需要注意的是本作占用的存档容量比较大，达到了1.6MB之多，要知道PS的记忆卡也只不过才1MB的容量呀。所以说，现在知道当初的PS上面为什么不推出这款萌系向作品了吧。

つづきから——接续上次的进度开始游戏。

主菜单



ひとりでGOLF——单人模式。在这里可以独自进行比赛和挑战，游戏的大部分时间都将花费在这个模式下面，包括新道具和新角色等在内的种种收集要素也是在这里完成的。

みんなでGOLF——联机模式。在这里可以选择Wi-Fi无线网络对战和通信联机对战两种方式，与好友们一起分享比赛的乐趣。

着替え——换装。在这里可以变更角色的造型和装备，包括服装、球杆及比赛用球都能够进行个人化的自由组合替换，向着道具全收集的目标每天加以努力吧。

データ——数据资料。在这里记载了游戏中的各项数据，可以很方便地查看自己的各项成绩，又分为以下3个类别。



ステータス（个人状态）

项目	说明
プレイヤー情报	显示游戏里已经获取角色的各类情报
ベストスコア	显示在比赛挑战中所创下的最好成绩
综合ステータス	显示在全部的比赛挑战中发挥的综合成绩
コース别ステータス	显示在不同球场里所打出的最好成绩
オンラインステータス	记录Wi-Fi无线网络全国对战中比赛获奖成绩
パット成功率	记录10米内成功推杆入球的百分率成绩

VTR（录像重播）

当入手了道具摄像机后，就可以在这里保存精彩的入球录像（类似于实况系列的进球记录，不过会占用更多的记忆容量）。比方说推杆的时候进了一记小鸟球，在重播镜头中按L键就可以录取下这段过程，而远距离一杆进洞的话系统会自动提示是否保存录像。

ヒストリー（历史记录）在这里记载有游戏中各个时段的事件备忘簿，从哪一天开始玩游戏、在哪一天获得新角色等内容统统都会收录进去以方便随时查阅。

オプション——控制面板。游戏内各种默认设定的更改，也可以在这里观看已经入手的壁纸和片头动画。随着游戏收集度的增加，所能观看到的内容也会越来越丰富。

セーブ/ロード——记录和读取。这个就没有必要多做说明了吧，顺带一提，本作支持直接在游戏中删除当前进度的操作。



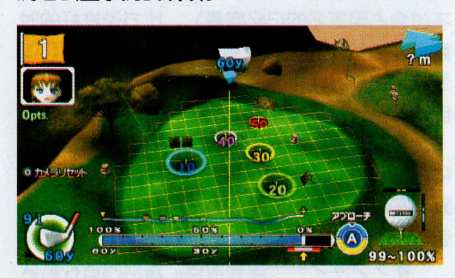
单人模式介绍



チャレンジ——比赛挑战模式。单人模式下最主要的游戏方式，在这里可以参加各种比赛或者接受对手挑战，获胜后能够获取新的道具和新的人物，新的球场也会随着挑战的进行逐渐开放。

ストローク——自由比赛模式。在这里可以随意选择已经打出来的球场，赛后成绩也会登录进个人状态之中。

ミニゲーム——迷你游戏模式。在这里可以进行小游戏的挑战，如果积分超过300还能够获得奖励品。这个模式不同于远距离的推杆挑战，而是成为了各种长距离一杆进洞的人品测试（－_,－）。洞周围的地形是凹下去的，所以只要把球打到洞所在的方块格子内，球基本上就会慢慢地滚进去了，当然也有人品太差不进的时候（－_,－|||）。球洞一共有蓝、绿、黄、紫、红5种颜色，进洞难度也依次提升，打完全部的9个洞后会显示挑战成绩。



◆ **蓝色：**洞周围地形下陷的范围大，相对来说比较容易进，不过基本得分只有最低的10分而已。

◆ **绿色：**洞周围地形下陷的范围中等，基本得分为20分。

◆ **黄色：**洞周围地形下陷的范围小，很容易用劲过头导致球直接飞出场外，基本得分有30分。

◆ **紫色：**洞周围地形下陷的范围更小，并且要先打进黄色的洞后才会出现，基本得分是40分。

◆ **红色：**洞周围地形下陷的范围最小，并且要先打进紫色的洞后才会出现，基本得分是最高的50分。

トレーニング——个人训练模式。在这里可以学习到最基本的各项操作，建议第一次接触高尔夫的同学先进来看看。



比赛挑战模式



游戏初期会从最简单的初心者等级（ビギナーランク）开始，不同于前作的选择画面，本作中需要从三张卡片中进行选择，分别是头部卡片和身体卡片以及饰品卡片。与前作相同的是，各种挑战还是分为对战模式和比赛模式：比赛模式一般都是9洞或18洞，完成不同场地的挑战且杆数最低的话就可获得优胜；而接受挑战时只需要赢取对手3杆以上即判定获胜，不必打完全程，当然分数咬得很紧的话就是结束后统计杆数少的一方赢得比赛。

卡片同角色能力的关系

种类	对应
头部卡片	控制能力
身体卡片	力量大小
饰品卡片	旋转速度

每场比赛挑战成功之后，就可以从给出的卡片当中选择其中任意两张作为获胜的奖励品。刚开始的时候每种卡片的数量上限只有5张，当把5张卡片全部取得后就可以提升对应的能力等级，而随着等级的提升所需要的卡片张数也会相应增加。除了比赛胜利后选取卡片可以获得道具外，在某些特定的比赛中也会赠送天赐的物品。

在画面右上角的等级下还显示有挑战新人物所必要收集的卡片张数，当达到要求之后就会出

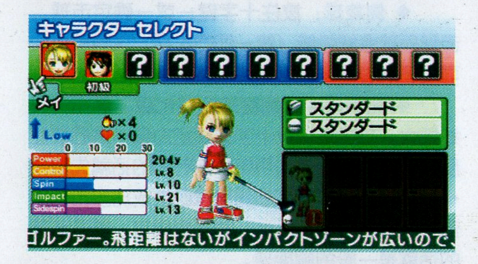


现新角色的乱入挑战，胜利之后即可使用这名新人物来参加之后的比赛；也就是说，又一个角色育成的过程开始了。

在特定的比赛场地中还有特殊的惊喜在等待，比如隐藏在角落里的礼物盒和站在场地中的人气角色等。礼物盒里一般为服装道具，当进入一定的范围之后，在地图上就可看见远处有闪光点，将球击打到附近的位置，移动视角即可获得。而特定的人物的话，则需要先将球击打到附近的位置，移动视角与之对话，某些角色必须满足一定的条件，如装备特定的道具或者由特定的人物与之对话才行。



角色基本能力



名称	作用
Power	力量值，影响角色的最远击球距离
Control	控制力，影响击球精度和落点偏差
Spin	旋转力，影响击出上/下旋球的能力
Impact	稳定性，影响比赛当中的实力发挥
Sidespin	侧旋力，影响击出左/右旋球的能力

除了球杆和球以外，本作中装备的各种道具也会对能力值有加成影响，比方说帽子和衣服就可以分别提升力量值和控制力的等级。

在最终确认画面里，可以对球童（同时也担任解说员的工作）进行选择。另外在游戏的进行过程中，通过不断地比赛和挑战也会追加更多球童。

在下面还有两个选项。

かんたんショット：自动杆。在确认力度槽后由系统自动修正击球槽，不过打不出超级旋转球之类的技术球，初心者向。

ノーマルショット：手动杆。在确认力度槽后由自己来确定击球槽，可以打出一些较为华丽的技术球，但同时也很容易一不小心就打出坏球。



击球实际操作



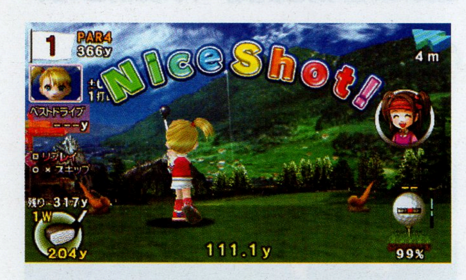
左上角标注有比赛的目前场数以及本场的标准杆数，左下角标注的为离洞的残余距离以及1W挥杆的最大击打距离。右下角的百分比数字表示的是此次挥杆的浮动率，也就是说，如果击打时打出了210y，那么实际飞出的距离会在这个百分比之间浮动，此数值会因为地形和天气而受影响。草坪上是最稳定的，而沙坑和粗草区数值则会下降得很厉害，个别场地还会出现雨天或者下雪等天气，也会对浮动率产生影响。

按START键进行大致的瞄准，上下键可以调整远近，△X键则用来调整前后。本作中还方便地为大家标示出了预期剩余距离，以作参考。在预测落地点时要充分考虑到地形的影响，也要考虑到天气和浮动率对最大距离的影响才行。

击打时分为普通和大力以及全力三种模式，按□键可以调整为大力或全力模式，击球距离会增加，但有次数限制，此数值决定于角色和装备道具，也会随角色爱着度等级提升而增加。全力模式的使用次数与大力模式共通，以最大力度确定并有效击打出大力或者是强力模式球的话，球将会分别被红色和蓝色的火焰所围绕，击出超远距离的球。

对方向位置力度都设定好以后，按○键就可以进行击打了，光标向左滑动之后在想要控制的距离时按○键确定力度，光标再回滑的时候在红

色和粉红色的击打槽再按一次○键，就可以将球有效击出。如果击球恰好判定在了粉红色的击球槽区域中的黄色箭头处，则可形成有效击打（Just Impact），只有有效击打才会出现最好的效果（击技术球必备）。另外，在击打时可以调整击打球的位置，在第一次按○键确认击打之后，在决定力度之时按住对应的方向键就可以了。



不同的击打位置有着截然不同的发球效果。

◆ 上：上旋球，球的飞行轨迹相对较低，落地后向前方滚动的距离较长。

◆ 下：下旋球，球的飞行轨迹相对普通击打会变高，球落地后不易滚动，要是击打出强力的后旋球的话，球落地后还有可能会往回滚动。

◆ 左：左旋球，球从左边飞出后向右旋转。

◆ 右：右旋球，球从右边飞出后向左旋转。

推杆时按R可以将角色隐藏，方便进行目测。草坪上坡度，以流动的线条表示坡度的大小，流动速度快则坡度越大，需要视坡度的大小决定推杆的力度和方向偏差，这个需要靠经验的累积。



有关爱着度

打完比赛后会有一个赛后统计，可以获得新道具。卡片就是在这里获取的，可以抽两次，拿到什么就看运气了。比赛胜利之后还可获得段位认定证，成绩也将记录在历史记录之中。



只要使用同一个角色多进行比赛就能提高该角色的爱着度，当比赛胜利后，角色可以提升自己的爱着度。爱着度就相当于是游戏中的角色的经验值设定，当爱着度等级增加之后角色即可增加对应的特殊能力，另外当爱着度等级提升后角色的各项能力值也会获得少许的增加。

级别	效果
00	初期状态
01	力量模式的最大使用次数＆换装栏数目各+1
02	ライジング、ホーミング、スパイラル开放
03	△/×键对击球力量的微调开放
04	力量模式的最大使用次数＆换装栏数目各+1
05	击球的瞬间回复力量开放
06	全力模式开放
07	可以装备“やせる”
08	力量模式的最大使用次数＆换装栏数目各+1
09	可以装备“ふとる”
10	可以装备两个饰品



特殊击球操作

对击球力量的微调：爱着度达到3级以后，在确定击球时可以按×键或△键来对击球力量进行微调（×=略微减少力量，△=略微增加力量）。

◆ 侧旋球：按住十字键←或→确定击球，击球后球会绕弧线（按←即向左拐）飞向落点。可用于绕过眼前或者落点前的障碍物。

◆ 超侧旋球：侧旋球的强化版，球拐的弧线更大。方法是先按十字键确定力量，然后按住反方向键确定击球（例如想向右拐的话就先按住←再按住→），但是超侧旋球必须成功按出有效击打（会出现音符提示）时才能成立，普通击球的话就是一般的侧旋球。

◆ 上旋球/下旋球：按住十字键↑（上旋球）或↓（下旋球）确定击球。上旋球飞行弧度低，受风向影响小，弹地后移动距离较远；下旋球飞行弧度高，受风向影响大，弹地后移动距离较近（使用高弧度球杆的话落地后会回滚）。一般在上果岭时采用下旋球会比较稳定，还可以越过落点前的障碍物。

◆ 超上旋球/超下旋球：与以上的超侧旋球同理，例如按住↑确定力量、按住↓确定击球是超下旋球。另外超上旋球击中旗杆时球会沿着旗杆垂直上升后下落，近距离切球进洞的几率很高，超下旋球击中旗杆落地后会往洞的方向回

江秀虎	书店真气人，Vol.88、89竟然没货，害得自己没PG看，好惨啊。
读者资料	男，17岁，山东淄博沂源二中高一十八班，256100

滚。和超侧旋一样，超上旋球/超下旋球也必须成功按出有效击打才能成立。

◆**特级下旋球**：按住十字键↑确定力量，在确定击球时同时强按十字键↓和○（按十字键相反方向为特级上旋球）。使用特级下旋球的话就算是1W杆（弧度低但飞行距离远）打出的球落地后也会回滚，同样需要成功按出有效击打才能成立。

◆**骷髅发球**：确定击球时使光标恰好停在击球区域两边的黑槽上，左边的黑槽是超高弧度球（比特级下旋球更高），右边的黑槽则是超低弧度。另外按住十字键↓确定力量，在确定击球时同时按十字键↓和○的话同样可以使出超高弧度的骷髅发球（按十字键相反方向为特级上旋球超低弧度），这种操作方法要来得更稳定，当然这必须要是有效击打才能成立。

◆**旋转推杆**：在推杆时用特定的力度决定会出现音符，这时如果球擦过球洞的话会围着洞边沿绕圈后进洞。

（注：侧旋球和上/下旋球可以组合使用，不过超侧旋球+超上/下旋球不成立，至多只能做到侧旋球+超上/下旋球或超侧旋球+上/下旋球）。



前代角色取得方法



人物名称	取得场所	取得条件
ユメリ	なかがわパブリックゴルフ场12H，家和湖的中间	记录里有打出“果岭外击球入洞”
シン	セントラルゴルフスクウェア6H，果岭附近的樱花树	首先要升到等级“トッププロランク”，然后前5洞至少有一次击球不超过标准杆数
ミュウ	南アルプスC.C.14H，花圃附近	装备“魔法のほうき”的状态
トシゾウ	みちのく卡C.C.15H，果岭附近的树前	使用年轻的女性球手（本作新加的那个大妈不行）
サギリ	红叶坂ゴルフ倶乐部17H，果岭附近建筑物	使用ミフネ（本作角色，等级“シルバーランク”后取得）
ジャン	オリーブコーストC.C. 4H，场地中央孤树	使用女性选手
キャサリン	ガムランアイランド 1H	使用男性球手（本作新加的那个小孩不行），并装备“水着”的状态
アーロン	ゴールデンデザートG.C.13H，斯芬克斯像的前脚处	使用上级者角色，并装备“ビッグエアー”球杆
アンジェラ	ダイナパークC.C. 6H	使用ジャック（本作新加的那个小孩）
ブリッツ	エル・アンデスG.C.17H	使用ジーナ（本作新加的那个大妈）调查岩石



高尔夫基础知识

一般来说，高尔夫基本是以18洞为一个回合，每洞都由发球区、球道、果岭及障碍区组成，而球洞位于果岭上。球道中草地修剪得很整齐较易打击的地方，称为发球区，球道地形的起伏没有一定的变化。球道旁的沙坑、池塘、海、湖、河、沟等皆称之为障碍，它可依设计分布在球道各处。球洞上有旗杆以告知击球者球洞位置。果岭是修剪过的极短的细密草，此区域专为推杆设计，为每洞的最后挑战。一般而言，18洞的标准杆数为72杆。



高尔夫球场介绍

一.球场面积方面

从占地几十公顷的土地规划出18个球道，一般18洞的球场，是由4个短洞、4个长洞以及10个中洞所构成，标准杆为72杆，然而，若有地形特殊和土地面积大小等因素的差异，其标准杆亦可介于72杆加减3杆之间。易言之，18洞标准杆在69至75杆之间皆可被接受。在善于规划的设计师之下，整个球场18洞的功能就刚好可以使整组14支球杆达到充分的发挥运用。

二.短、中、长洞的距离规定

王彬	PES2007进行中，无钱买人的感觉实在很痛苦。
读者资料	男，22岁，合肥市金寨路322号合肥市招生办公室，230061

短洞——标准杆三杆（Par3），长度在250码以下。

中洞——标准杆四杆（Par4），长度在251至470码之间。

长洞——标准杆五杆（Par5），长度在471码以上。

Par3 平均3杆就能够打进球洞的场地。洞口的位置在250码以内的球场，对自己实力非常有信心的话可以挑战一杆进洞的距离。

Par4 平均4杆就能够打进球洞的场地。300码以上为最常见的场地。

Par5 平均5杆就能够打进球洞的场地。超过500码以上的远距离场地，对力气很大、擅长长打的选手会比较有利。

三.球场的构成

高尔夫球场每一洞由发球台、球道、果岭及粗草区、障碍区组成。

1.发球台（t.ground）：指每一洞的发球处，上面设有两个发球标志，在标志连线后两支球杆距离的长方形范围内就是发球区，发球时不可超出此区域。发球标志在国内一般职业球员为蓝色，在国外也有黑色或金色，男性球员的发球标志为白色，女性球员的发球标志为红色。

2.球道（fairway）：指发球台至果岭间的平坦草地。

3.果岭（green）：指为推杆而特别保养低割之草地，上有直径四又四分之一寸，深四寸的球洞，以接纳落入之球，球洞上插有旗杆。

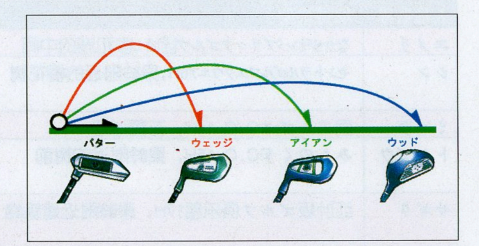
4.球道两侧外面乱草的区域，叫做粗草区，球道与粗草区均为果岭信道的一部分。

5.另外为增加打球困难度，还设有障碍区，如沙坑、水塘、溪流等均是。



球杆的种类

一轮比赛当中最多能够使用的球杆只有14支，中途不能更换。根据击球的飞行远近、以及精准度来正确选择使用的球杆，才能够达到事半功倍的最佳效果。



分类	缩写	飞行距离（码）	特征
ウッド（木杆）	1W	230y	打远距离时使用的球杆。
	2W	210y	打出低空飞行球，飞行距离虽然远，但是球落下后滚动的距离也很长，准确度较低。
	3W	190y	
アイアン（铁杆）	1I	180y	击出去的球会飞得比较高，球落地后不会继续滚动多远，落点比较容易确定。
	2I	170y	
	3I	160y	
ウェッジ（沙坑杆）	5I	150y	在果岭附近要把球推向洞口的时候使用，或者是要把球从沙坑内打出来的时候使用。力量槽的力度不好控制，要勤加练习才能够掌握的高难度技巧。
	6I	140y	
	7I	130y	
	8I	120y	
	9I	110y	
	PW	100y	
	SW	80y	
パタ—（推杆）	PT	40～30y	要把球推进洞口时使用的近距离球杆，在果岭区域内才有最佳的效果。



分数计算表

把球打入洞口后，会得到以下表内记录的得分，计算方式为比标准杆多还是比标准杆少。高尔夫运动是打击的杆数最少就赢得比赛的项目，所以得分越低便表示成绩越好。

董鸿珊	工作了，有掌机的生活也是折磨。
读者资料	男，19岁，福建省福清市音西镇林中村136号，350300





高尔夫用语辞典

高尔夫作为一种非面向平民的体育运动，深受贵族阶层的喜爱和热衷。当然了，在游戏里不存在这种差别，任何人都可以融入其中领略到高尔夫的独特魅力。下表列出一些常见的术语解释，用心记下来的话能够提升自己的球技喔。

比赛内容	判定	得分
比标准杆少3杆入洞的场合	ALBATROSS	−3
比标准杆少2杆入洞的场合	EAGLE	−2
比标准杆少1杆入洞的场合	BIRDIE	−1
同标准杆持平	PAR	0
比标准杆多1杆入洞的场合	BOGEY	+1
比标准杆多2杆入洞的场合	DOUBLE BOGEY	+2
比标准杆多3杆以上入洞的场合	TRIPLE BOGEY	+3



日文	中文	说明
アドレス	瞄球	击球准备动作
アンダーパー	标准击杆赛	规定击球次数来决定胜负
アゲインスト	逆风	迎着刮风的方向击球
アルバトロス	双鹰	比标准杆少3杆
アプローチショット	近距离切球	轻击球杆把球打上果岭
クラブ	球杆	就是击球用的道具啦
エッジ	果岭边缘	果岭及障碍物球洞等四周边缘
グリーン	果岭	在洞口附近，特别把草修得很平整的地区，只能用推杆
グロス	总杆	最终将球打进洞中的实际杆数
ハンディキャップ	差点	参赛者的实力与标准杆之差数
イン／IN	后九洞	18洞高尔夫球场中后九洞的俗称
インプレイ	进行比赛中	指开球到球进洞的过程
インテンショナルスライス	定向右偏球	下意识击出的右偏球，属于高级球技
ネット	净杆	指在有差点的比赛中以实际杆数减去差点以后的分数
オービー／OB	界外	Out of Bounds，球位于界外区域
オナー	初始球	球员最初从发球区打出的球
アウト／OUT	前九洞	18洞高尔夫球场中前九洞的俗称
オーバードライブ	远距离发球	在发球区打出的球比其他人要远得多
ラウンド	回合	在高尔夫球比赛中按照顺序连续打完18洞即为一轮
サンドウェッジ	沙坑用杆	在较深的沙坑尤其是在球洞区周围的沙坑中使用的特殊短铁杆，主要用于打出爆炸式击球
隠しホール	秘密洞	根据佩奥利亚方式，组织者在不告知选手的情况下选定12个秘密洞，比赛结束后再以选手选定洞的杆数计算出其差点
スライス	失误球	用铁杆的接座部分或杆头根部击球，一般球直接飞向目标方向线的右侧
ショートコース	短球场	总长度较短，大部分为短洞，有一些中洞，没有长洞的小型球场
ショートホール	短洞	标准杆为3杆的洞
サイドヒル	斜面球位	指对球站位时击球的位置低于或高于两脚的状态
アップヒル	上坡球位	指对球站位时左脚的位置高于右脚的状态
ウォーターハザード	水障碍区	是指海、湖、池塘、河川、水湾、排水满、无覆盖水渠（无论有水与否）及其类似的水域
ヤード	码	表示球场或洞的距离单位

罗晶	PSP超cool，NDS好玩，掌机让我们的生活多姿多彩。
读者资料	女，15岁，重庆市江北区大石坝五村五福苑E-15-6#，400021



NDS	SEGA	2007年11月22日
	RPG	1人/5040日元
《古代王者 恐龙王七碎片》		1024Mbit

游戏简介

青少年一直是动画片的主力军，最早受欢迎的是《奥特曼》，然后是《口袋妖怪》，而现在在日本的少年儿童中，《古代王者恐龙王》成为最受好评的动画片。世嘉公司抓住时机推出的街机游戏《古代王者恐龙王》受到了普遍好评。11月22日终于以全新的姿态登陆NDS，由于面向低年龄段的消费者，游戏本身做出了很多相对应的设计，如每章、每关都配有地图，简单明了；商店的商品很少，没有攻击、防御等装备道具；战斗系统使用了剪刀、石头、布的游戏方法，十分有趣，战斗画面运用了逼真的3DCG效果；主线简单直白，支线任务丰富。由于年龄层的限制，人设、音乐、背景等部分相对简单，但是所有的恐龙设计都十分的逼真，而且并非全部是凭空想象出来的，具有一定的真实性。玩家可以通过游戏中得到的雷达和钻头，在世界各地寻找深埋地下的恐龙化石，然后通过恐龙研究所的设施进行还原，还原时通过触摸屏慢慢剔出骨骼的轮廓，最后得到属于自己的恐龙。登场的恐龙共有80种以上，喜欢恐龙的玩家一定不要错过。





操作方法

十字键——方向
A——确定B——取消（一直按住B可以加速行走）
X——系统菜单
L——钻井机
R——雷达

支持触摸屏操作
●战斗指令：たたかう（战斗）、チェンジ（更换）、にげる（逃走）
●系统菜单：ディノルバー（再生器）、かばん（包）、恐龙ずかん（恐龙图鉴）、ステータス（状态）、せってい（设定）、セーブ（存档）
ディノルバー（再生器）——恐龙カスタマイズ（恐龙设定）、わざカードをみる（浏览特技卡）、Dラボとれんらく（与总部联络）、ディノテレポ

ート（返回小镇）
恐龙カスタマイズ（恐龙设定）——わざをセットする（换特技）
●Dサイト（研究所）菜单：かいわ（对话）、化石ふくげんルーム（化石复原）、恐龙ルーム(恐龙相关)、テレポートルーム（秘密通道，可以迅速前往任何一个洲）、つうしんルーム（无线通信）
●商店商品（欧洲）
レーダー电池S（雷达电池）150
ディノドリンクS（HP回复）250
●商店商品（亚洲）
レーダー电池S（雷达电池）150
レーダー电池M（雷达电池）200
ディノドリンクS（HP回复）250
ディノドリンクM（HP回复）400
アクトイヤアメ（短时间内在地图上不遇敌）100
●商店商品（北美）
レーダー电池S（雷达电池）150
レーダー电池M（雷达电池）200
レーダー电池L（雷达电池）250
ディノドリンクS（HP回复）250
ディノドリンクM（HP回复）400
ディノドリンクL（HP回复）1000
アクトイヤアメ（短时间内在地图上不遇敌）100
アクトイヤアメ（一段时间内在地图上不遇敌）150
がくしゅうちょう（一段时间内经验值加倍）2000
みとりけいこの书（一段时间内携带的所有恐龙都可以得到经验值）2000



●战斗系统：

战斗时有石头、剪子、布三个选项，代表三种攻击，赢时用该技能对敌进行攻击，平的话（出同样的东西时）双方都消耗HP，战斗胜利时得到攻击力不同的技能，然后在系统菜单中进行更换。每只恐龙都会有一种攻击十分擅长，用锯齿形标示，区别于其它选项。

石头、剪子、布的外圈是MP技能槽，共有10格(MP值)，厉害的技能消耗MP也多，MP用完的话，本轮战斗不能使用该特技进行攻击。
等级到达LV15时，战斗时增加一个技能选项。
●恐龙的制造：
步骤1：在战斗地图中用雷达（R）探测。
步骤2：用钻井机（L）进行发掘。
步骤3：将化石送往Dサイト（恐龙研究所）进行复原，得到恐龙。



战斗心得

所有的敌人，战斗出招都有一定的规律可循，等级越高智商越高，出招的规律越难把握，现将规律总结如下：
★LV8以下的敌人：第一次出招是必杀技；如果本轮与敌人战平，敌人下轮会出能胜你此轮的招，如：本轮都出剪子，下轮敌人会出石头；如果本轮赢了，敌人下轮也会出克制你的招，如：本轮我方是剪子，敌人是布，下次敌人就会出石头；如果本轮我方输了，敌人下轮还会出一样的招数，不会换招，如：本轮我方出剪子，敌人出石头，下轮敌人还会出石头。
★LV8到LV20的敌人：第一轮基本上都会出剪子；双方平局的话，继续出一样的招数的几率比较大；敌人本轮赢的话，下次有很大几率还会出一样的招数；敌人本轮输的话，它会进行逆向思考，下轮会出和我方上轮一样的招数，比如：我方本轮出剪子，敌人出布，下轮敌人会出剪子，因为按照低级别的出招方法，我方应该出布，敌人设定了逆向思考，而且，随着等级越高，敌人越会不时地无规律性乱出，不要被规律限制。





游戏中登场的恐龙

●タルボサウルス（Tarbosaurus）
日文名字的含义：溪谷的蜥蜴。
详细介绍：特暴龙，属兽脚亚目、肉食龙次亚目、暴龙科、特暴龙属的一种，肉食，生活在白垩纪晚期，亚洲和北美洲均有发现，体长10米左右。
战斗类型：防守型。
擅长技能：剪刀。

●ピアトニッキサウルス（Piatnitzkysaurus）
日文名字的含义：皮亚尼兹基大蜥蜴。
详细介绍：皮亚尼兹基龙，属于斑龙科的一种，生活在侏罗纪中期的南美洲。肉食性恐龙的一种，与迅猛龙一样，速度很快，身长6米左右，重达半吨。
战斗类型：防守型。
擅长技能：剪刀。

●バリオニクス（Baryonyx）
日文名字的含义：沉重的大爪子。
详细介绍：重爪龙，白垩纪早期的大型兽脚类恐龙，有鳄鱼一样长的头，手臂上有弯弯的爪钩，爪子的长度接近30厘米，10米左右长，肉食恐龙，有可能是食鱼动物，生活在欧洲，也称笨爪龙。
战斗类型：防守型。
擅长技能：布。

●イリテーター（Irritator）
日文名字的含义：急躁的家伙。
详细介绍：激龙，棘龙科下的一种，生活在下白垩纪的南美洲，嘴部长有直的没有锯齿的牙齿，并有外鼻孔，头部长有红而短的肉瘤状冠状物，肉食性恐龙，身长8米左右。



战斗类型：防守型。
擅长技能：石头。

●パタゴサウルス（Patagosaurus）
日文名字的含义：巴塔哥尼亚的大蜥蜴。
详细介绍：巴塔哥尼亚龙，属于长颈部蜥脚下目，草食性的大型恐龙，身长15米左右，生活在南美洲智利南部的巴塔哥尼亚附近，与原始的真蜥脚类相似，身体的重量相当大。
战斗类型：相持型。
擅长技能：石头。



●トロサウルス（Torosaurus）
日文名字的含义：牛蜥蜴。
详细介绍：牛角龙，体长9米左右，头部接近3米，大型、好群居的植食类角龙的代表。头部长有一个用于炫耀和威慑对手的冠，面部长有三只角，通过强有力的下颚来进食。
战斗类型：攻击型。
擅长技能：石头。

●エイニオサウルス（Einiosaurus）
日文名字的含义：野牛蜥蜴。
详细介绍：野牛龙，生活在上白垩纪北美洲的角龙科的中型恐龙。身长6米左右，头顶长有野牛一样的两只角，因而得名。眼睛前部有一只犀牛角一样的犄角向地面探出。
战斗类型：攻击型。
擅长技能：剪刀。

●ダケントルルス（Dacentrurus）
日文名字的含义：背上有角的蜥蜴。
详细介绍：剑龙，生活在侏罗纪的剑龙科恐龙。又



叫做剑尾龙、尖尾龙、锐龙，后背上有两排小而密的尖刺。体长5米左右。
战斗类型：持久型。
擅长技能：布。



●イグアノドン（Lguanodon）
日文名字的含义：爬行蜥蜴之霸。
详细介绍：禽龙，生活在白垩纪前期，体重4吨左右，身长10米。世界上最早发现的恐龙，可以依靠后脚行走，两只前脚的拇指非常的锋利，是对付敌人的最佳武器。
战斗类型：攻击型。
擅长技能：剪刀。

●チンタオサウルス（Tsintaosaurus）
日文名字的含义：青岛大蜥蜴。
详细介绍：青岛龙，生活在白垩纪晚期的中国青岛附近。全长8到10米，站立时身高4米左右。头顶上有一只细长的角，依靠树叶、水果、种子等为生。
战斗类型：防守型。
擅长技能：布。

●オウラノサウルス（Ouranosaurus）
日文名字的含义：勇敢的大蜥蜴。
详细介绍：豪勇龙，生活在白垩纪早期的非洲北部。属于奇异的禽龙类。又称无畏龙，背上有帆，依靠树叶等植物为生的草食动物。身长7米左右，重达5吨。
战斗类型：攻击型。
擅长技能：石头。

●カルノタウルス（Carnotaurus）
日文名字的含义：吃肉的牛。
详细介绍：食肉牛龙，生活在白垩纪中期南美洲的掠食型食肉恐龙。双眉的上方竖有两只小角，头部很小。身长8米左右，后腿非常的长。
战斗类型：攻击型。
擅长技能：剪刀。

●アロサウルス（Allosaurus）
日文名字的含义：不同寻常的大蜥蜴。
详细介绍：异特龙，曾生活在白垩纪晚期的美国科罗拉多州附近，有侏罗纪杀手之称，是残忍的食肉恐龙，身长8米，体重2吨左右。
战斗类型：相持型。
擅长技能：剪刀。

●ネオヴェナトル（Neovenator）
日文名字的含义：新奇的猎人。
详细介绍：新猎龙，生活在白垩纪的兽脚亚目恐龙。被称作是生活在欧洲的最凶猛的食肉恐龙之一，最早发现于英国的威特岛。身长6米左右。



马成凯	是不是我错过了一期了如果漏了一定要邮购补回来，呵呵。
读者资料	17岁 男 314400 浙江省海宁市高级中学高二5班



战斗类型：攻击型。
擅长技能：布。

●モノロフォサウルス（Monolophosaurus）
日文名字的含义：有一个冠的大蜥蜴。
详细介绍：单脊龙，生活在侏罗纪中国地区的肉食性恐龙。单脊龙的头顶有一个奇特的冠，十分古怪，而且鼻腔很大。身长6米左右。
战斗类型：防守型。
擅长技能：石头。

●ディロフォサウルス（Dilophosaurus）
日文名字的含义：两个冠的大蜥蜴。
详细介绍：双脊龙，生活在三叠纪末期的食肉恐龙。首先在美国中部被发现，身长6米左右，但是在三叠纪中期已经可以算是巨型恐龙了。
战斗类型：防守型。
擅长技能：剪刀。



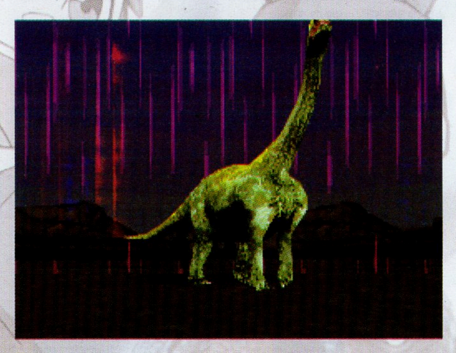
游戏中登场的恐龙

很久很久以前，恐龙统治着地球，但是一次小行星的撞击使它们全部灭绝……

6500万年后的地球的恐龙研究所终于研制出了三台可以使恐龙复活的机器——ディノルバ（恐龙再生器），但是，研究所突然断电，慌乱中丢失了一台机器。袭击研究所、偷走恐龙再生器的是邪恶的ACT团的索诺伊达博士，他们要用这机器来征服世界。ACT团唯一的对手是研究所的精锐勇士，他们在一起是不可战胜的，他们的名字是雷克斯和龙太。

正义的勇士与邪恶的ACT团，为了争夺具有强大力量的神秘石版碎片展开了激烈的战斗。

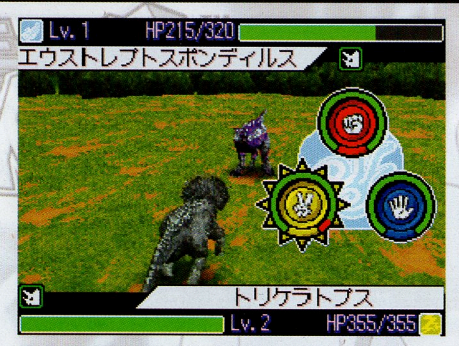
玩家可以从雷克斯和龙太二人中选择一人开始游戏，雷克斯可以使用速度快、攻击力强的食肉牛龙；龙太可以使用头上长有犄角的角龙。



第一话：ACT团的野望

流程：

●与ユーロタウン(尤罗镇)北门的人对话、出镇。
●与ACT团战斗后，得到第一枚化石，回镇。
●去Dサイト（右下角），复原化石，得到恐龙。
●出镇向北走，在发光点调查，得到道具后交给小女孩换得“经验值加倍之书”。
●向东走，在石洞口的宝箱处得到镇北地图，进洞。
●向右走，宝箱中有石洞的地图；左洞中有一个ACT团的敌人，击败它后回小镇。
●与小镇下方钻头机旁边的人对话，再度前往石洞，最里面出现敌人，战斗。
●回小镇继续与钻头边的人说话，得到雷达与钻头。
●出镇，一直向北，与桥上人对话，学会使用雷达和钻头。
（可以使用雷达和钻头功能，在地图上寻找埋藏于地下的宝物，L、R键）
●回小镇，与南门的人交谈，从北门出小镇。
●向西北走找到镇长，对话后回镇，与南门少年



对话后，将其带到镇西北的镇长处。

●在西边的山坡上打倒ACT团的敌人后入手“经验值加倍之书”。

●BOSS战：进入西南的石洞（发掘场），与最里面的ACT团干部罗阿战斗（LV10×2），胜利后入手“石のかけら”。

●回小镇，去镇长家（左下的房子）交谈，出南门向西，与安全帽大叔交谈后继续南行找钥匙。

●路上有个敌人（LV9×2），钥匙在西南的菜园（发光点）。

●拿到钥匙后往回走，交给安全帽大叔进入院子，战斗（LV8×2），与大叔说话。

●前往小镇西北的石洞，在与罗阿交战的地方见到一名男子，与之对话。（地下宝物多多）

●去小镇最南端的森林处，可以骑龙穿越树林到达森林对面的石洞。

●右上角尽头有本洞的地图，左上角有一个敌人，击败它可以通过秘密通道来到隐藏房间得到“经验值2倍之书”。

●ACT团的干部艾多在入口正下方(LV15、LV16)，胜利后得到第二枚“石のかけら”

剧情介绍：

雷克斯和龙太与ACT团的干部在欧洲大陆的ユーロタウン(尤罗镇)附近展开了激烈的角逐，这里设有D恐龙研究所的支部，在支部长和镇长的帮助下，二人得到了可以发掘恐龙化石的钻探机，这下可以收集更多的化石、得到更多强力的恐龙了。

出了小镇向北，遇到几个欺负人的ACT团，并帮忙找回了丢失的小孩，一路向西，回发掘场找到了ACT团的首领罗阿，击败他后转而向镇南进发。

在小镇最南端，路被森林的大树堵死了，于是回去找人帮忙，镇长推荐了一个知道通过森林的人，在他的帮助下，二人得以乘龙穿越树林，来到最后的石洞与艾多进行战斗。

艾多是个电脑专家，研究所停电以及小镇的电缆被破坏都是他搞的鬼，击败他后，ACT团在欧洲的行动也宣告破产。

第二话：沉睡的亚洲

流程：

●在研究所与每个人交谈，再与女科学家谈话。

●在蒙古村落，与卫星边的科学家谈话，向南出村，这时ACT团的罗特来挑战。

●在路边与一人说话后，其消失，不远处有一个坡，上坡后在右上方发现科学家需要的道具(发光点)。

●回村交给卫星旁的科学家，得到超级雷达（可以勘探出亚洲的化石）。

●从南门出村，往南走，路旁有一敌人（LV16×2），击败敌人与戴帽子的村民说话，得到道具“にもつ”。

●回村，与南门边上的人对话，将“にもつ”交给他，得到亚洲钢铁，通过Dサイト回到欧洲，交给钻头科学家，升级钻头。

●出村继续往南走，遇到一个村民，交谈后得到秘密道具“きょだいなからだ”。

●出村遇到的第一个男子处向北，在一棵树下调查，得到“木の实”；从此处向南，见到一只鸡，捉到它，这两样东西回村后与不同的村民交谈，都可以换成道具，此处有一敌人（LV15左右）。

●来到最南端的森林，进行BOSS战，第一个路口往北，从宝箱里得到森林的地图，一直往西走，遇到一村民与其对话，往北有一个敌人(LV18、LV19)，最后与森林深处的ACT团干部罗特交战(LV22、LV22、LV25),胜利后得到第三枚“石のかけら”。

●回村后，与看守东门的人交谈，然后去打倒罗特的森林，打倒一个敌人(LV20、LV21),与一个村民交谈后得到一个道具，回村交给东门的看守人。

●从东门出村，南边不远处有个敌人（LV18、LV19），东北方向有一个敌人（LV21、LV22），可以得到“经验加倍之书”。

●从村口的路一直往东走，在湖边用钻井机得到道具“龙头”。

●回村，与左上方的帐篷处的人对话，出村往东南走，在一个断桥处与一个村民交谈，需要修桥的道具。



●在西边的宝箱里可以得到修桥的道具，交给断桥边的村民，过桥往东。

●在东侧湖边发光点处调查，“龙头”被投入湖中，出现一只龙，乘它过湖，来到BOSS战的森林。

●第二场BOSS战，在森林的第一个岔口向上走，然后往右得到森林的地图。

●第一个敌人（LV23、LV24），第二个敌人（LV19、LV19），战胜它们后最后与ACT团的干部诺拉迪战斗（LV27LV31），胜利后得到第四枚“石のかけら”。

剧情介绍：

罗阿与艾多的失败并没能阻止索诺伊达博士的第二步计划，ACT团派出了干部罗特与乌萨拉巴来到了亚洲的蒙古包，制造了恐怖的睡眠病。恐龙研究所的雷克斯和龙太得到情报后迅速出发，来到了蒙古包。在科学家的帮助下，他们获得了更加性能卓越的装备，在高科技雷达的帮助下，找到了治愈睡眠病的方法，并帮助大家恢复了健康，ACT团的罗特上门来挑战雷克斯和龙太，被二人击败；诺拉迪却是个难缠的家伙，这家伙擅长所有的阴谋诡计，用陷阱将龙太击昏后，与雷克斯展开了对决，所幸雷克斯的恐龙技高一筹，ACT团再次得到了应有的下场。

第三话：北美的友情

流程：

●去西部小镇左下角的保安室对话，得到化石盗窃者霍利的信息。

●与小镇右下角的老太太对话，在道具屋的后面（发光点）找到失落的眼镜，交给老太太后得到“谜之恐龙化石”。

●从西门出小镇，往北走，不远处追来一个科学家，说自己的女儿被盗窃团伙绑架，就在西面不远处，西北处有一宝箱（“经验值倍增之书”）。

●一直往北走，得到小镇以西的地图，不远处有一敌人（LV28、LV30），胜利后与男子对话，得到“全体得到经验值之书”。





●继续向西南走，连续遇到一女子、小孩，他们都说霍利并不是坏人，他受伤了需要帮助，这些与治安官的话相矛盾。

●BOSS战，来到西南处的ACT团基地解救女孩，一直往右走得到基地的地图，然后向下走第一个敌人为LV32、LV33；这时神秘人追来，对话后前往基地深处，顺着一间屋子右侧的秘密通道可以找到一个隐藏的敌人（LV32、LV33）；BOSS是ACT团的一个机器人（LV32、LV33、LV34），打败它救出少女。

●回小镇，与科学家对话得到超合金，去欧洲（用Dサイト）与钻头科学家谈话，升级钻头，回到北美。

●去小镇左上治安官的房子前展开对话，南门开启，前往镇南。

●向南走，不远的宝箱有南部的地图。

●从宝箱处向西走，过桥后遇敌(LV35、LV38)，从获救的少年处得到经验值倍增之书。

●继续向南，遇到治安官与神秘人对话，与治安官交谈后前往小镇东南的ACT团基地。

●BOSS战，ACT团基地，向北走遇见神秘人，对话后与ACT团战斗（LV34、LV35）；向东南方向走，遇到第二个敌人（LV34、LV36）；转而向北后，遇到ACT团的干部乌萨拉巴（LV38、LV39、LV40），胜利后得到“石のかけら”和巨蛋。这个基地中可以挖到很多贵重的五色玛瑙。

●去小镇最南端的湖边，与治安官对话，然后返回小镇，展开剧情。

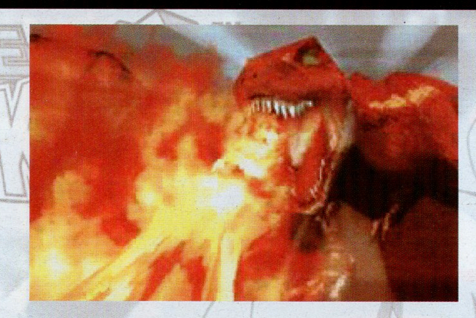
●去小镇南部的巨石边放鸟蛋，巨石旁边的人是假扮的敌人（LV40）。

●将蛋放到巨石上，乘坐巨鸟过河，向东北走到达ACT团的大基地。

●ACT团的总基地，向东南走遇到第一个敌人（LV44、LV45），一直往南，有一个秘密通道，进入后有一个分为左右岔路，左路不通，右面只有一个宝箱，出去，进行剧情。

●小镇西门出去后，先向北走，遇见一只狗，身上有一个纸条，然后向西走遇到一个人，帮助他

朱博楠　这期买了2本，抽不中DSL也来个R4吧……
读者资料　18岁 男 100081 北京市海淀区中央民族大学26号楼508



摆脱困境后可以得到结晶石，到亚洲升级雷达。

●在小镇南边的鸟蛋巨石处，可以用雷达找到道具“恐龙大便”。

●乘坐大鸟，再次去ACT团的总基地门口，与神秘人对话，得到“炸药”，进入基地。

●向南走不远处的栏杆处，使用炸药将其炸开，向右走遇到岔路向北可以找到地图。

●向南走，遇到第一个敌人（LV40），然后往东北方向走，遇到本关的BOSS——ACT团的干部诺皮斯（LV48）。

剧情介绍：

情报透露，北美洲的西部小镇出现了一个恐龙化石盗贼，为了查明真相，雷克斯和龙太被紧急派往小镇展开调查。原来，这一切都是ACT团设下的圈套，小镇的治安官被ACT团欺骗，误以为相貌凶恶的霍利就是恐龙化石盗贼，于是对其展开了追捕。但是心地善良的霍利在二人遇到危险的时候挺身而出，并帮助他们打败了ACT团派往北美的干部乌萨拉巴；在雷克斯和龙太进行了一番解释以后，治安官终于承认了自己的错误，与霍利成为了好朋友，一起将丢失的鸟蛋找了回来。巨鸟重新得到了失落的鸟蛋后十分高兴，将雷克斯和龙太载到了ACT团的在北美的最后基地。二人将要面对的是实力仅次于索诺伊达博士的诺皮斯，虽然他只有一只召唤恐龙，但是却是非同寻常，龙太最先被击败，雷克斯也命悬一刻，这时，深藏在雷克斯体内的斗志瞬间爆发，谜之恐龙被唤醒，依靠觉醒恐龙的力量，终于打败了诺皮斯，至此雷克斯和龙太已经得到了全部七枚碎片中的六枚。

第四话：决战！南极大陆

流程：

●与研究所的所有人对话后，来到欧洲支部，小镇的东侧有一个传送机可以前往南极大陆。

●来到南极，从南门出去后一直向东走，从宝箱中可以得到南极地图。

●南极东南，与一人交谈得到一个道具，回欧洲小镇，在支部的树下有一妇人，将道具交给她得到另一道具，再去南极交给之前的那个人，可以得到“谜之恐龙化石”。

●ACT团的总部基地在西北角，里面一共有10个敌人，除了ACT团的6干部之外，还有4个敌人，等级全部在LV50左右。

●总BOSS，将全部10名敌人击败后，对阵最后的索诺伊达博士（LV55、LV57、LV59）。

★最后总部基地的出招技巧：敌人实力很强大，全都拥有4个技能，每只恐龙总有一个经常出的招数，就是与其它技能重复的第4个新加招数，第一次交手时想办法套出其第4个技能，然后即使输了也可读档再来，然后就可以通过出招频率来克敌致胜。

剧情介绍：

得到了6枚石板的碎片之后，眼看失败的大局已定，索诺伊达博士绑架了研究所里雷克斯和龙太的同伴，要二人带着所有的石板碎片，去南极大陆交换人质。在南极大陆的ACT团总部基地，展开了最后的决战。

石板上记载着6500万年前恐龙灭绝的真相，事隔许久，地球依然逃避不了被死神毁灭的命运，小行星将再次撞击地球。雷克斯和龙太集结了地球上所有恐龙的力量，将接近地球的小行星击毁，地球就这样被恐龙们拯救了，看着恐龙的身影从二人的身边慢慢消失，二人不禁留下了伤心的眼泪。

隐藏剧本：

非洲大陆的ACT团要塞

●可以去欧洲升级钻头，去亚洲升级雷达，然后可以收集更多的恐龙化石。

●东北角的宝箱中有沙漠的地图，ACT团的要塞在非洲沙漠的西北处。

剧情介绍：

不甘心失败的索诺伊达博士再次抢夺了研究所的研究成果，并在非洲大陆营造了ACT团的要塞，要塞里迷宫密布，而且即使是普通的敌人，等级也在LV60左右，喜欢挑战迷宫和想收集全部恐龙的玩家可以在这个剧本中进行挑战。



刘思宇	露琪，不要太伤心，编辑部需要你，我们需要你，赶快恢复过来吧！
读者资料	16岁 男 102400 北京市房山区房山中学高二11班

パワプロクンポケット10

NDS	KONAMI	2007年12月06日
	SPG	1-4人/5040日元
口袋力量棒球10		512M



操作介绍

攻垒操作

1、打击

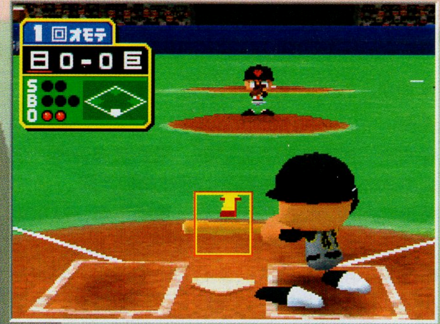
B键为挥棒。在画面中间有一个框，对手的球投过来后，如果是在框外，就是坏球，在框中就是好球。框中间椭圆形的是球棒可以击打的部分，挥棒后为普通击打，这种打击方法容易击到球，但是不容易把球打飞、打远。按R键后变为强振打法，周围的椭圆会消失，变成很小的一个击球点。挥棒后为强打，这种打击方法不容易打到球（要多练习才可以），但容易将球击飞，制造得分机会，以及打出本垒打。

对手投球过来后，可以移动打击点，只要将打击点和球的落点重合，就可以把球打出去。如果是普通的击打，只要球在椭圆形范围内就可以打到了。

2、触击

A键为触击。按住之后用上下方向键可以调整高度，用左右方向键可以调整角度。触击也是用球棒去接球的落点，但只是轻轻地弹出去而已，一般适合盗垒。





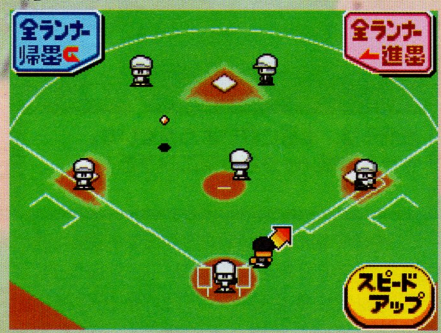
3、盗垒

在投球前给在垒的球员下盗垒指示，在投球后该队员就会向下一垒移动。盗垒指示的操作分两种。一种是用十字键+Y键组合，分别对应目标垒，十字键上键对应2垒；十字键左键对应3垒；十字键下键对应本垒。另外一种就是在投球前直接点击下屏跑垒员。盗垒指示可以按选择键取消。



4、走垒

在球被击出后，跑垒员会进行走垒。走垒分进垒和归垒，进垒操作是用十字键+Y键组合，分别对应目标垒，十字键上键对应2垒；十字键左键对应3垒，目标垒上不能有队员。归垒操作是用十字键+B键组合，分别对应目标垒，十字键上键对应2垒；十字键左键对应3垒。此外，在下屏中还有全员进垒和全员归垒的指令可以直接点击，右下角是跑动时加速，可以直接点击操作，也可以连打ABXYLR任意一键，消耗体力会多一些。

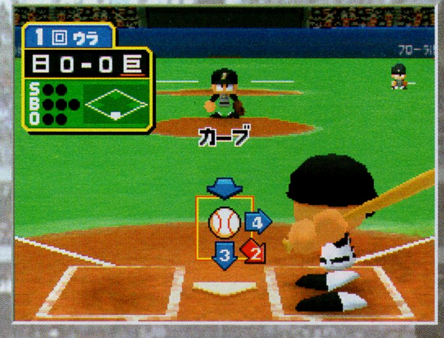


守垒操作

1、投球

投球时要先选择球种，也就是球周围的几个箭头，箭头代表了球的弧线方向。选择好球种后，按B键投球，在球投出之前还可以用方向键设置球飞行的线路。球投出的时候可以连打B键来增加球速。

投球和击球差不多，也有一个方框，在方框内的球是好球，在方框外的球是坏球。



2、守备阵形

守备阵形分内野和外野的，内野阵形共有4种，用L键进行切换。外野阵形有3种，用R键进行切换，根据各种不同情况来使用吧。



3、防盗垒

投手可以防盗垒，跑垒员在看投手要投球时离垒，而投手发现就不投球，反而将球传给垒手，在跑垒员回来之前垒手将其触杀。A键对应1垒，X键对应2垒，Y键对应3垒。此外，用下屏直接点击的方式也可以操作。



夏品正 | 经历风雨才见彩虹，相信PG从此走上腾飞！
读者资料 | 男，17岁，安徽省庐江县文昌路晓云书店

4、守备

对方将球击出后，需要操作野手进行守备。方向键操作野手的移动，光标一般会自动切换到离球最近的野手。野手得到球后要向垒手送球，A键对应1垒，X键对应2垒，Y键对应3垒，B键对应本垒。或者用触笔直接点击目标垒送球也可以。

野手在接球的时候有3个特殊操作：方向键+X是跳跃接球；方向键+A或B是飞扑接球；方向键+Y键是小飞扑接球。这3个动作都是有一定硬直时间的，要根据情况来使用。





甲子园一直线模式

游戏心得

游戏目的：通过学校的3年生活，培养自己的原创球员，最后参加甲子园的比赛。3年比赛之后就可以将该球员登录到原创球员中，并且可以在其他模式中使用。

导致游戏失败的方法：体力为0或野球魂为0或气力（やる气）为0。

初期设定人物相关：CPU设定为弱的时候，初期比赛会有变化，但是比赛得点会减少。设定“ロックオン”为打开状态的野手能力方面，力量会-30；投手的话，球速会-10km/h、肩力-2 。



守备设为自动的野手走力、守备力、错误修正力-1；投手控球-10

在这个模式中，平时通过练习或者其他剧情可以得到练习经验值，用这些练习的经验值在能力上升选项的“使用练习经验值”里可以提升能力或者学技能。此外努力练习还可以直接学会一些技能。

监督评价值在50以上的时候，练习项目升级，可以提升的经验值更多。在40以下的时候还原成最初状态。

相同的练习重复5次可以得到奖励点数，相同的练习重复40次可以直接得到相应的特殊能力，后面有获得特殊能力的对应表。能力提升还可以用“使用野球センス”来升级能力，或者学技能。

游戏中还有一些道具有不同的效果，多数是从购买部购买获得。一般钱需要做社会活动获得，在文章后面有道具及使用效果说明。参加社区活动会减少野球魂和其他能力经验值，怎么培养各位玩家自我平衡下吧。



在这个模式中还有女友和同伴的设定，通过提高和女孩的好感度可以得到一些特殊能力，在结局的时候也会有变化。让同伴成长可以在比赛中获得更好的成绩。无论是追女生还是提高同伴能力，都是像AVG游戏那样触发剧情，选择选项进行的。

最后要注意的是，在通关之后，人物可以登录到原创角色列表中，之后剩余的点数可以购买一些队伍。最后该存档会被系统删除。

注：不要妄想S/L大法，否则会让你好看……

王博闻	玩自己的游戏，让别人羡慕去吧！
读者资料	男，16岁，哈尔滨市南岗区学附路30号哈师大附中

野手练习获得特殊能力	
ランニング	ケガ○
グラウンド整备	体当たり
素振り	流し打ち
球みがき	粘り打ち
球ひろい	内野安打○
ストレッチ	ケガ○
筋トレ	体当たり
トスバッティング	粘り打ち
ダッシュ	内野安打○
综合练习	ムードメーカー

投手练习获得特殊能力	
ランニング	ケガ○
グラウンド整备	回复○
投げ入み	ピンチ○
球みがき	低め○
マッサージ	リリース○
ストレッチ	ケガ○
筋トレ	回复○
シャドーピッチング	低め○
变化球	リリース○
综合练习	打球反应○

甲子园一直线道具表			
名称	价格	效果	入手方法
おかし	20	野球魂增加5	在购买部买到
おにぎり	30	体力回复30	在购买部买到
焼きそばパン	30	同伴评价上升3	在购买部买到
牛乳	30	气力上升1	在购买部买到
野球杂志	20	野球センス上升2	在购买部买到
トレーニングの本	40	野球センス上升5	在购买部买到
プリテイン	60	体力最大值上升5	在购买部买到
おとどけもの	100	监督评价上升8	在购买部买到
よくとぶバット	600	力量点容易上升	在购买部买到
ナイスなグラブ	600	技术点容易上升	在购买部买到或求签吉以上
幸せのボール	600	变化球点容易上升	在购买部买到或求签吉以上
赤いリストバンド	500	根据位置不同得到的能力也不同。	在购买部买到
光るヘルメット	500	不容易受伤	在购买部买到
われたヘルメット	——	容易受伤	求签凶以下
写真集	——	消除烦恼	森林中捡到



装甲车模式

游戏心得

装甲车模式分为一章和二章。

一章的主要目的是在50天内，在遗迹中探索,以及在城镇中收得各个同伴。

二章是在迷宫内收集野球人偶的部件。



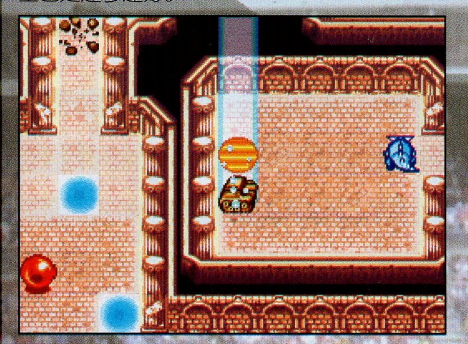
在第一章的时候，应该珍惜每次去遗迹探险的机会，因为到50天的时候强制BOSS战，如果战胜了，第一章就算通过了，到了第二章的时候就不方便练级了。

在迷宫中行走是“不可思议迷宫”类型,敌人都是可见的,遇敌后变为RPG的战斗方式。有时需要从战车上下来,使用角色去打开一些机关,这时遇敌方式变成了踩雷式的,不过遇到的敌人也相对要简单一些。迷宫中的部分机关需要打特定的敌人才可以打开,这点一定要注意。

平时在迷宫内冒险应该多带弹药和战车回复道具，毕竟多数情况都是用战车战斗的，武器方面最好有两个或两个以上主炮，要有一个攻击力高的，解决厉害的敌人用，平时用弹数多的解决杂兵。因为带的道具数量是有限的，迷宫中敌人的数量又比较多，有时为了节省HP和弹药，应该靠移动来避免一些不必要的战斗。此

外，因为用战车撞石头会多费一些燃料，所以没事不要见石头就撞，燃料方面带2-3个就可以，带多了就抢弹药和回复道具的位置了。迷宫中还会有银板等拿回去卖钱的道具，有时就需要舍弃一些人类用的回复药了。

在平时不进入迷宫的时候最好去城里各地方转转，收一些同伴，为第二章打基础。到了第二章就无法再收同伴了。第一章里同伴挂了是可以复活的，在第二章不能复活，收同伴的数量也是越多越好。



到50天的时候，会有一场BOSS战，如果之前没有好好练级，同伴不够强，这时最好多带上一点回复道具，或许能撑过去。武器也要买最好的，如果你没钱了，那还是重新来吧……

装甲车的装备道具中，追加装甲的意义不大，一共才加50的HP上限。相对来说，追加仓库的意义就大多了，如果能加两个仓库，就多了4格的道具空间。

第二章主要目的就是收集野球人偶的部件，这次没有时间限制了，不过初期的敌人相当于第一章迷宫中期的水平了，多数情况下都是消耗战，比较难。再加上同伴死了不能复活，就更加难了。



最后说一下同伴，你和同伴身上都有特殊技能，有的是白兵战用，有的是战车时使用的，有的技能对我方全体都有效果，同伴获得后，选择时看技能也是很关键的。不过同伴没战车，也不属于你控制，这点非常糟糕，在第二章的时候非常容易挂掉。

在第二章得到的野球人偶部件，获得齐一套后拼起来也可以加入到原创队员中，相关技能也是在迷宫内获得。

注：即使玩这一篇，也不要妄想S/L大法，否则会让你好看……其实最缺德的是从迷宫中回来，立刻发生一场小BOSS战，比你等级高出一些，很容易你就挂了。

战车武器列表

名称	占用格数	价格	攻击力	命中率	速度	弹数	属性
37ミリ炮	★★	300	45	95	15	25/25	——
50ミリ炮	★★	500	50	95	12	20/20	——
75ミリ炮	★★	1500	60	90	10	15/15	——
77ミリ炮	★★★	2500	65	85	8	15/15	——
85ミリ炮	★★★	2000	75	90	8	15/15	——
マシンガン	★★	400	20	95	16	10/10	2-4回攻击
ガドリング	★★	600	25	90	12	10/10	2-4回攻击
チェーンガン	★★	800	30	85	8	10/10	2-4回攻击
グレネード	★★	700	90	70	2	5/5	全体攻击
火グレネード	★★	1000	65	70	2	5/5	火/全体攻击
电グレネード	★★	1000	65	70	2	5/5	雷/全体攻击
酸グレネード	★★	1000	65	70	2	5/5	酸/全体攻击
冰グレネード	★★	1000	65	70	2	5/5	冰/全体攻击
火炎放射器	★★★	500	50	100	3	-/-	火
ナパーム	★★	2500	100	100	1	3/3	火/全体攻击
サンダーワイヤー	★★★	1500	55	85	5	10/10	雷
アシッドスプレー	★★	1000	50	100	10	5/5	酸
ウォーターガン	★★	200	15	100	20	8/8	冰/2-4回攻击

战车道具装备表		
名称	价格	效果
燃料	100	燃料补充
弹药	100	一个武器的弹药全回复
リペア	20	装甲车HP回复50%
回复药	30	我方单人50%回复
高级回复药	100	我方单人完全回复
回复スプレー	100	我方全员回复40%
ロケット弹	300	给予敌单体大伤害
手りゅう弹	350	给予敌全体伤害
烟幕	100	从战斗中逃跑
飞ぶやつ	1000	乘坐战车的时候直接去下一层
增加装甲	1500	战车最大HP增加
燃料タンク	400	战车最大燃料值增加
追加仓库	1500	物品携带数增加2格
ドリル	1000	撞石头的时候减少燃料
回复ベッド	2000	乘坐战车时，驾驶员回复HP
ライト	2000	黑暗中视野略增加
大型ライト	4000	黑暗中视野大幅度增加
立派なツノ	100	很有型的装饰物
エアコン	1000	炎热的地带行走，驾驶员HP不减少
フロート	3500	可以通过浅滩



迷你游戏介绍

▲P卡片



类似于麻将的纸牌游戏，卡片共计81枚，共分为4类。每个角色开始时有2500点，手牌有8张。每到自己回合的时候抓一张，然后再打一张。满足和牌的条件后，可以和牌，即算本轮的胜利。根据不同和牌的条件来计算点数，几轮后点数最多者胜利。此外，每个角色还有各自的必杀技，必杀技槽在每回合增长一点，出现星星的时候按L键可以发动。

▲猜拳



很简单的猜拳游戏，需要用触摸屏操作，这完全是一个锻炼反应力的游戏。上屏中的石头、剪子、布随机变换，一旦停下来就要在下屏中选择相应的道具。赢的一方应该选择用锤子攻击，而输的一方应该选择用安全帽来挡住攻击，就看谁的反应快了。如果在锤子攻击的时候，对方已经戴上了安全帽，那就算攻击无效了（千万别选破的安全帽）。

▲擦地板



B键和下键交替连打可以快速前进，方向键左右键切换方向。在路上会有金币、桌椅、饮料罐、哑铃、木箱等，其中获得金币可以使速度上限提升，擦到蟑螂的时候会瞬间提升速度。但是如果撞到哑铃、桌椅等东西的时候，速度会减慢，金币也会掉落一些。甲子园模式中需要在限定时间内到达终点，迷你游戏模式中主要目的是挑战时间。

▲接球

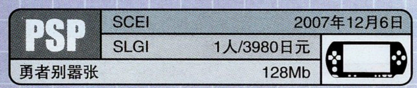


这个游戏是在《口袋力量棒球2》中登场的，这个可以说是迷你游戏中最有难度的一个，一共要接教练的30个球，根据球飞过来的方向，迅速点击触摸屏去接球。球飞行的方向是8个，难度越高，球速越快。推荐大家不用触摸笔去玩，因为这个游戏选择方向的时候不需要划动，只要点击就可以了。所以，用两只手去点的话，会更快一些。

曹博	工作辛苦了吧，虽然只是小小的边角，确有大大的智慧，祝你们圣诞快乐，一生幸福。（众编：谢谢，我们收到了！）
读者资料	男，17岁，黑龙江省哈尔滨市道里区安和街

一些玩家都对此款游戏不屑一顾，他们认为此款游戏的画面过于单调，以至于“侮辱”了PSP的机能，认为此游戏应该出在NDS上。拜托，SONY做个游戏不放自己机器上给任天堂干什么？再说现在的游戏卖的都是创意，细致的画面和优美的音乐已经是老套了，这样简单耐玩的白金作品真的不多见，而且又是一款以反派角色身份讨伐来冒犯自己的勇者的另类游戏，相信很多老玩家都回想起当年的《地下城守护者》了，不过《勇者别嚣张》更加讲究排兵布阵，一定不会让摩拳擦掌的你失望的。



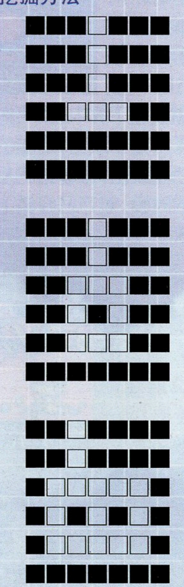


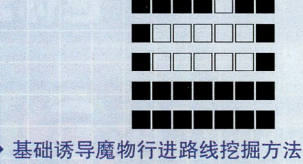


基础挖掘方法和评分方法

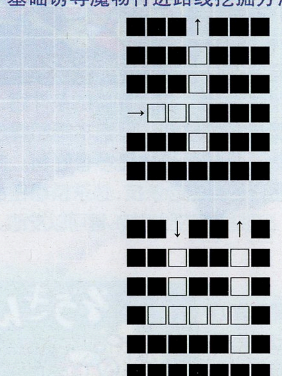
所剩挖掘力换算的分数+魔王军团战斗力换算的分数+本关游戏时间（越短分数越高）换算的分数=下一关挖掘力（越高所得评价越高）

◆ 基础圈养挖掘方法





◆ 基础诱导魔物行进路线挖掘方法



基础魔物及其他介绍

史莱姆	吸收养分后可变成植物开花进行远程攻击，凋谢时变成数个史莱姆。
虫	以史莱姆为食，可变茧进化成飞虫，飞虫再繁殖更多虫。

刘晋滔 能在精彩的文章下发现我，是你的细心，也是我的开心！
读者资料 男，18岁，玉溪三中08级2班，653100

蜥蜴战士	造窝吃虫下蛋繁殖，造窝需要有方形四格空间。
鬼火	敲开有少量魔分的格子产生，可为骷髅和召唤门升级。
魔女	敲开含有较多魔分的格子产生，远程攻击，可利用虫制造网状陷阱困住勇者。吃鬼火后分身繁殖。
龙	敲开吸收大量魔分的格子产生，横向喷火攻击，近身时撕咬攻击，只会横向移动，排泄出的粪便可使勇者晕眩数秒。不能繁殖，当HP为0时变成卵自动孵化。
骷髅	勇者被消灭后产生，可用鬼火为其升级，敲击使其参加战斗。
魔法阵	当吸收了大量养分或者魔分的格子周围没有格子时敲开制造魔法阵，用鬼火可为其升级，敲击可召唤胖子。
胖子	用魔法阵召唤，以鬼火为食，贪睡，移动速度慢，视野小，不能繁殖。不同颜色胖子会互相攻击至其中一方死亡。
宝箱	玩家开启一般是绿骷髅，有时会开出稀有魔物，细心培养会变得非常强大；勇者开启可能对其造成伤害，使其为了争夺宝箱互相残杀，也可能回满血。
火把	由勇者释放，勇者经过时会恢复HP。



游戏操作

十字键	铁镐移动
模拟摇杆	铁镐移动
□键	挖掘
○键	显示格子所含养分魔分值
△键	场景远近切换
X键	关闭显示格子所含养分魔分值
L键	切换显示勇者魔王所在位置
R键	快速移动铁镐
SELECT	显示魔王军队详情
START	暂停及游戏菜单

格子种类

格子图标	养分/魔分含量	敲开产生的魔物
	无	无
	少量养分	史莱姆
	半养分	虫
	全养分	蜥蜴战士/红色魔法阵
	少量魔分	鬼火
	半魔分	魔女
	全魔分	龙/紫色魔法阵

故事模式攻略

◆ STAGE 1 しょうた(HP:30 MP:28 ATK:6 DEF:9 RES:0)

本关勇者是最菜的，进去用40挖掘力留下500挖掘力，有一些绿色史莱姆或者1只白虫就足够摆平了，过关后用100挖掘力给史莱姆升级，剩下400用来得高评价。

◆ STAGE 2 アントン(HP:88 MP:80 ATK:38 DEF:16 RES:0)

本关也没有什么难度，第一关死去的勇者白骷髅可以用鬼火升级成红骷髅，就可以放心挖掘迷宫了，最好多挖一条岔路因为下一关就是两名英雄进攻了，本关结束先不要给魔物升级，下关过后可以直接给蜥蜴战士升两级。

◆ STAGE 3 しょうた(HP:144 MP:48 ATK:68 DEF:32 RES:0)ハシーム(HP:132 MP:140 ATK:72 DEF:29 RES:20)

只要地下城有两个比较大的岔路把他俩分开，就很容易解决了，虽然都会恢复魔法但是战士MP并不多，而法师的皮薄，有几个蜥蜴人围过去就解决了，过关之后记得给蜥蜴人升两级。

◆ STAGE 4 チャベス(HP:300 MP:100 ATK:100



范祥	祝《掌机迷》越办越好！本人觉得《掌机迷》超完美！（某编：没有最好，只有更好！）
读者资料	男，14岁，上海市浦东新区北蔡镇莲安东路80弄15号204室，201204，QQ840669337

DEF:28 RES:10)ヤーコフ(HP:300 MP:100 ATK:100 DEF:28 RES:10)

本关的两名战士没有恢复魔法，利用前面几关勇者释放魔法或死后产生的鬼火制造一些龙或者魔女就不难解决了，当然出大群的蜥蜴战士也没有问题，毕竟已经升到3级了，过关后给蜥蜴战士升级。



◆ STAGE 5 ロベルト(HP:310 MP:170 ATK:92 DEF:68 RES:0)シャルロ(HP:290 MP:170 ATK:90 DEF:67 RES:0)ナタリヤ(HP:240 MP:220 ATK:110 DEF:62 RES:14)

尽量多地制造蜥蜴战士吧，如果挖到宝箱不要打开，因为一般都是绿色骷髅，如果交给勇者去开启的话有可能是机关造成大的伤害，还有可能让他们为了争夺宝箱而互相残杀，当然也有可能回满血……如果有勇者和蜥蜴战士单挑就迅速敲开勇者周围的砖块制造低级魔物，勇者会优先攻击容易击杀的魔物，这样蜥蜴战士就可以多打一会儿了，如果有两只以上蜥蜴战士（注意两只蜥蜴战士不是站在同一个位置）打一个勇者就不用去理会了，去找其他勇者的麻烦吧。如果魔王被拖走了也不要着急，勇者只会按着来时的路线回去，即使你在他眼前开近道他也是一根筋沿路返回，所以在他回去的路线多造些魔物，还有清开那些还没有战斗的魔物周围的障碍。过关后优先给史莱姆和魔女升级。

◆ STAGE 6 げんぞう(HP:380 MP:330 ATK:148 DEF:56 RES:26)さなえ(HP:330 MP:140 ATK:170 DEF:60 RES:21)

两位勇者是赛跑高手，考验玩家迷宫魔物战斗力和岔路的时候到了，法师很快就会落单，蜥蜴战士和魔女们上吧，还是优先给史莱姆和魔女升级，因为黑胖子不好出，龙攻击的时候会杀伤自己人，而且只会横向移动和攻击，所以不推荐升级。

◆ STAGE 7 しょうた(HP:400 MP:210 ATK:220 DEF:64 RES:32)ハシーム(HP:360 MP:250 ATK:138 DEF:57 RES:41)ナタリヤ(HP:350 MP:250 ATK:120 DEF:61 RES:42)

之前的岔路够多，魔物链合理的话还需要一些RP，因为勇者不一定把所有错路都走了，还是多注意找他们的麻烦，当他们中的某人朝正确路线走来时不要让蜥蜴战士单挑他，敲开周围的格子吧。给魔女升级。

◆ STAGE 8 ユーテー(HP:500 MP:500 ATK:? DEF:? RES:?)

传说中的小金人，几乎所有魔物都是一刀毙命，弱点就是见到什么魔物都会狂用魔法，所以在他回去的路上准备一些蜥蜴人格子和魔女格子，等他没MP了就可以敲开围攻了，一定要控制好魔物链，不然你的虫繁殖多了吃光史莱姆，蜥蜴战士吃光虫，蜥蜴战士饿死，勇者还没到你已经损失大半兵力了。希望大家RP够好，能够顺利过关。

通关之后看完结局动画回到开始画面，连击L和R键就能进入勇者超嚣张模式，练习模式没有变化，故事模式的勇者全部变强了，游戏方式没有什么好说的。下面给大家介绍一下超嚣张模式中的BT勇者属性。

名前	属性
さる	HP:56 MP:60 ATK:8 DEF:12 RES:1
かめ	HP:62 MP:60 ATK:10 DEF:15 RES:0
ぺんぎん	HP:48 MP:80 ATK:7 DEF:10 RES:5
ブッチャ	HP:255 MP:120 ATK:57 DEF:22 RES:0
ギルギル	HP:165 MP:70 ATK:76 DEF:33 RES:16
カイカイ	HP:148 MP:100 ATK:65 DEF:17 RES:78
ショータ	HP:220 MP:120 ATK:52 DEF:23 RES:24
ショウヤ	HP:230 MP:130 ATK:49 DEF:21 RES:21
ショラタ	HP:180 MP:150 ATK:62 DEF:22 RES:18
のぶてる	HP:220 MP:150 ATK:59 DEF:57 RES:44
りきまろ	HP:300 MP:250 ATK:110 DEF:32 RES:55
せんせい	HP:210 MP:100 ATK:98 DEF:65 RES:30
ぶれます	HP:180 MP:100 ATK:300 DEF:20 RES:24
とーれん	HP:500 MP:100 ATK:390 DEF:13 RES:13
ウツロ	HP:380 MP:80 ATK:108 DEF:50 RES:40
ブリタニ	HP:410 MP:700 ATK:110 DEF:39 RES:52
エトリヤ	HP:360 MP:150 ATK:90 DEF:40 RES:38
あああああ	HP:999 MP:999 ATK:？DEF:？ RES:？

练习模式攻略

トレーニング01　きほんを知るべし

◆ 挖掘力：300

◆ 限制时间：3分钟

◆ 胜利条件：制造出15只绿色史莱姆

◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出15只绿色

杨晖　要上边角十分难，千里挑来真麻烦。好事天天轮流转，今天一定就是我。（某编：最后一句不押韵，还需努力。）

读者资料　男，18岁，上海市奉贤区南桥镇贝港南区501号401室，201400，QQ357957193

史莱姆

◆ 攻略要点：初级训练关，只要挖出15只绿色史莱姆即可。



トレーニング02　鹇分をあつめよう

◆ 挖掘力：300
◆ 限制时间：6分钟
◆ 胜利条件：制造出3只白虫
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出3只白虫
◆ 攻略要点：初级训练关，连续挖掘几个3X3的九宫格很容易就可以培养出含有浅白色养分的格子，敲开格子制造白虫。

トレーニング03　食物れんさ

◆ 挖掘力：300
◆ 限制时间：6分钟
◆ 胜利条件：制造出3只白飞虫
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出3只白飞虫
◆ 攻略要点：在前一关的基础上造出白虫，白虫吃绿色史莱姆吸收养分进化成白飞虫。

トレーニング04　トカゲを作る

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：8分钟
◆ 胜利条件：制造出8只蓝色蜥蜴战士
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出8只蓝色蜥蜴战士
◆ 攻略要点：在九宫格中培养全白色格子敲开制造蓝色蜥蜴战士。

トレーニング05　魔分からリリス

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：5分钟
◆ 胜利条件：制造出6个低级魔女
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出6个低级魔女
◆ 攻略要点：挖掘带有魔分的格子，直到出现桃心标志的格子，挖掘其制造低级魔女。

トレーニング06　デーもんのしょうかん

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：9分钟
◆ 胜利条件：制造出3个黑胖子
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出3个黑胖子
◆ 攻略要点：把全白色格子周围的8个格子都敲开，制作红色魔法阵，再让魔法阵吸收魔分格子敲出来的蓝色鬼火即可变成黑色魔法阵，敲击黑色魔法阵制造黑胖子。

トレーニング07　ドラゴンバスターバスター

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：5分钟
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：挖掘聚集大量魔分的格子制造绿龙，第二行的绿龙格子往左一直挖还有一个绿龙格子，让勇者进攻，把魔王放到最深处。

トレーニング08　よびだせだいさくせん

◆ 挖掘力：90
◆ 限制时间：4分钟
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：挖掘力只够制造3只黑胖子，不够消灭勇者的，所以本关的过关方法仅仅是把上面的两个全白格子和下面的五个全白格子敲开制造7只紫色蜥蜴战士就可以了。

チャレンジ01　２０匹のトカゲおとこ　その１

◆ 挖掘力：700
◆ 限制时间：10分钟
◆ 胜利条件：制造出20只蓝色蜥蜴战士
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出20只蓝色蜥蜴战士
◆ 攻略要点：同**トレ－ニング**０４。

チャレンジ02　魔王のもうそう　その１

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：地图最下端右侧有一个可以制造绿龙的格子，从左侧横向挖掘过去，之后随意地挖一挖就可以让勇者们来进攻了。

张子健	《掌机迷》真地道，我只邮了6块钱都给我把书寄过来。感动ing……（某编：你确定？）
读者资料	男，20岁，山东省潍坊市潍坊学院10号公寓131宿舍，261061，QQ251334233

チャレンジ03　ラストホルマゲドン

◆ 挖掘力：30
◆ 限制时间：1分钟
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城or时间结束
◆ 攻略要点：勇者会直接冲进来，把魔王放到右侧或者下面的空间里，不用打开让勇者进去的路，然后把左侧通道打开，敲开通道中的3个桃心格子即可。

チャレンジ04　ニジリゴケけんてい(アマ)

◆ 挖掘力：50
◆ 限制时间：3分钟
◆ 胜利条件：制造出1只白虫
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出1只白虫
◆ 攻略要点：如图以铁镐所指格子为中心将其上下左右四个方向的养分格子挖开但不要将通道打通。



チャレンジ05　ドラゴンクエスチョン

◆ 挖掘力：300
◆ 限制时间：10分钟
◆ 胜利条件：制造出4只绿龙并消灭勇者
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出4只绿龙or魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：在魔分格子多的地方挖掘九宫格制造绿龙并消灭勇者。

チャレンジ06　コマンドかんぽう

◆ 挖掘力：250
◆ 限制时间：45秒
◆ 胜利条件：制造出50只褐色史莱姆
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出50只褐色史莱姆
◆ 攻略要点：一路挖到最下端然后横向向右挖掘制造出蓝色蜥蜴战士，然后随便杀死3只蜥蜴战士，之后挖掘附近有养分的格子即可。

チャレンジ07　魔王のもうそう　その2

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：挖掘一个没有岔路的地下城,把魔王放到最深处,勇者释放魔法后会出现大量魔分格子,挖掘魔分格子培养黑胖子或者魔女即可轻松过关。

チャレンジ08　みちびかれしデスガジ

◆ 挖掘力：300
◆ 限制时间：2分30秒
◆ 胜利条件：制造出1只粉红飞虫
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出1只粉红飞虫
◆ 攻略要点：敲开浅白色格子制造一只粉红虫，然后挖掘的通道经过一些可以制造绿色史莱姆的养分格子，如果史莱姆还没有被粉红虫吃掉就死了，只要敲开它变成的养分格子就可以了。

チャレンジ09　ピノのたび

◆ 挖掘力：320
◆ 限制时间：1分25秒
◆ 胜利条件：在限制时间内魔王没有被抓出地下城
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：开始15秒之后勇者就会出现，而且跑的超级快，尽可能挖掘出更多的岔路吧，撑到时间结束就过关了，本关主要考验玩家的挖掘速度，多试几次就成功了。

チャレンジ10　魔法　のあまいワナ

◆ 挖掘力：420
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：用一条路把所有可以制造绿龙的魔分格子连起来，注意一定要横向通过这些格子，



战子文	希望《掌机迷》越办越好，也希望我能中一台PSP。（某编：再接再厉，继续努力！）
读者资料	男，15岁，大连市金州区109中学三年五班，116000



把魔王放在最深处，当勇者杀死龙释放魔法后再利用周围的魔分格子制造魔女或绿龙。

チャレンジ11 はは なるだいち

◆ 挖掘力：650
◆ 限制时间：7分30秒
◆ 胜利条件：制造出2只紫龙并消灭勇者
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出2只紫龙or魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：因为龙只能横向攻击和移动，所以挖掘M形通道，利用勇者释放的魔法制造紫龙消灭敌人。

チャレンジ12 ２０匹のトカゲおとこ その２

◆ 挖掘力：850
◆ 限制时间：6分钟
◆ 胜利条件：制造出20只蓝色蜥蜴战士
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出20只蓝色蜥蜴战士
◆ 攻略要点：同**チャレンジ**０１。

チャレンジ13 魔王のもうそう その３

◆ 挖掘力：600
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：基本上有两条大的岔路就足够了，利用图下方的魔分格子和勇者们释放的魔法制造一些魔女和龙，再制造一些虫，魔女可把虫变成网状陷阱困住勇者一段时间。

チャレンジ14 プチ破坏神ですが何か?

◆ 挖掘力：8
◆ 限制时间：1分钟
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：在限制时间内没有消灭勇者
◆ 攻略要点：勇者的HP是1，敲开路引领勇者到达最下面有魔物的地方,本关考验玩家选择最节省挖掘力的路线，尝试几次就可过关了。

チャレンジ15 リリスにうませてへいきなの?

◆ 挖掘力：300
◆ 限制时间：6分钟
◆ 胜利条件：制造出1只高级魔女
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出1只高级魔女
◆ 攻略要点：低级魔女以鬼火为食增加养分,当养分超过39时就会进化成高级魔女,用○键观察魔女,把低养分的魔女杀掉,着重培养一只高养分魔女。

チャレンジ16 ニジリゴケけんてい（プロ）

◆ 挖掘力：45
◆ 限制时间：2分钟
◆ 胜利条件：制造出1只白虫
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出1只白虫
◆ 攻略要点：如图将回形格子外围的砖块敲开然后杀死出来的橙色史莱姆，令养分都进入回形格子中，最后敲开回形格子中有养分的4个格子。



チャレンジ17 マオーらいほうしゃ

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：4分钟
◆ 胜利条件：直到时间结束勇者没有被消灭且魔王没有被抓出地下城
◆ 败北条件：消灭勇者or魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：本关勇者非常菜，除了绿色史莱姆其他怪物都能杀死他，迅速挖掘一条长长的、蜿蜒曲折的通道，尽力躲避高养分的格子，如果误挖出虫子要迅速消灭掉。

チャレンジ18 ほねをみるひと

◆ 挖掘力：300
◆ 限制时间：5分钟
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：魔法师的HP只有10，当他和战士拉开距离时制造一些鬼火杀死他，然后用鬼火把白骷髅升级成红骷髅，当战士回来的时候让红骷

王嘉蔚	交个玩彩虹岛的朋友吧！（某编：在这里你会找到和你“臭味相同”的朋友的。）
读者资料	男，17岁，广东省梅州市江南路陈屋巷19号，514021，QQ769633195

髅站起来即可。

チャレンジ19　魔王のもうそう　その４

◆ 挖掘力：600
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：利用他们释放的魔法制造魔女和黑胖子，有一个魔法师的HP只有5，可以杀掉培养红骷髅。

チャレンジ20　すなつくリリス

◆ 挖掘力：250
◆ 限制时间：3分钟
◆ 胜利条件：制造出60只低级魔女
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出60只低级魔女
◆ 攻略要点：将最下方5行相邻的20个制造绿龙的格子敲开，然后杀死这些绿龙，再敲开周围桃心标志的格子再杀死魔女，再敲开周围桃心标志的格子再杀死魔女……最后差几只魔女过关的时候利用上面的绿龙格子制造魔女就可以了。



チャレンジ21　あながあるのでもぐりたい

◆ 挖掘力：600
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：本关的地下城大体框架已经挖好，利用相邻的养分格子和魔分格子制造黑胖子，先抓紧时间把各个养分格子挖成九宫格，当勇者进攻的时候迅速敲开全白格子制造红色魔法阵，然后制造通道引导鬼火为其升级成黑色魔法阵。

チャレンジ22　ばぶりいなよる

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：本关开始不久勇者就会冲进来，而且移动速度很快，所以要抓紧时间直挖到底部再横向向左穿过两个能制造很多黑龙的格子，然后把魔王放到深处，挖掘一些鬼火很快桃心格子就会升级成黑龙格子,用黑龙堆死勇者。

チャレンジ23　ローラさんのしそん

◆ 挖掘力：600
◆ 限制时间：4分钟
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：本关的每一个养分格子都含有少量魔分，只有史莱姆吸收了格子的养分后才能挖出鬼火，利用勇者释放的魔法制造低级魔女和绿龙，多尝试几次就能过关了。

チャレンジ24　たいけつ！　おしどり勇者

◆ 挖掘力：500
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：挖一条长隧道尽量多地穿过魔分格子，留300左右挖掘力让勇者们进攻，然后在沿途制作魔女，本关稍微有些费劲，最好可以制造些虫让魔女做网，多尝试几次即可。

チャレンジ25　魔王のもうそう　その５

◆ 挖掘力：600
◆ 限制时间：无
◆ 胜利条件：消灭勇者
◆ 败北条件：魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：多制造一些红色蜥蜴战士和其他魔物即可轻松过关。

チャレンジ26　はは　なるだいち　２

◆ 挖掘力：450
◆ 限制时间：8分钟
◆ 胜利条件：制造出5只紫龙并消灭勇者
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出5只紫龙or魔王被抓出地下城
◆ 攻略要点：同**チャレンジ**１１。

チャレンジ27　ニジリゴケけんてい（マスター）

◆ 挖掘力：75
◆ 限制时间：2分30秒
◆ 胜利条件：制造出1只白虫
◆ 败北条件：在限制时间内没有制造出1只白虫
◆ 攻略要点：如图将回形格子周围的养分格子敲

开再杀死绿色史莱姆令养分进入回形格子,引导其他远处的史莱姆靠近过来杀死,养分差不多的时候在回形中制造一个史莱姆即可,不成功的话多试几次就行了。



チャレンジ28	エコエコ大魔王

◆ **挖掘力**：200

◆ **限制时间**：4分20秒

◆ **胜利条件**：制造出12只黑龙并消灭勇者

◆ **败北条件**：在限制时间内没有制造出12只黑龙or勇者没有被消灭掉

◆ **攻略要点**：将魔王放在勇者碰不到的地方，然后如图挖王字形通道，再利用勇者的魔法制造黑龙消灭勇者,多尝试几次即可。



チャレンジ29	おれのしかばねでコケ作れ

◆ **挖掘力**：600

◆ **限制时间**：7分钟

◆ **胜利条件**：制造出10只绿色史莱姆并消灭勇者

◆ **败北条件**：在限制时间内没有制造出10只绿色史莱姆or魔王被抓出地下城

◆ **攻略要点**：本关只有魔分格子，制造魔女或者龙消灭勇者后会出现养分格子（如果没有出现就是含有的魔分太多所以显示为魔分格子，让鬼火吸收魔分就变成养分格子了），敲开养分格子当史莱姆靠近空格子时杀死令空格子变成养分格子，如法炮制反复刷出10只绿色史莱姆。

おまけ01	ファイナルファンタスティック１３

◆ **挖掘力**：999

◆ **限制时间**：20分钟

◆ **胜利条件**：消灭勇者

◆ **败北条件**：勇者没有被消灭掉

◆ **攻略要点**：尽情地挖吧,最后留13分钟和350挖掘力放勇者进来然后消灭掉。

おまけ02	勇者のくせになまいきだった

◆ **挖掘力**：999

◆ **限制时间**：20分钟

◆ **胜利条件**：消灭勇者

◆ **败北条件**：勇者没有被消灭掉

◆ **攻略要点**：**おまけ０１**的进化版,不同的是勇者从皮糙肉厚的战士变成了布衣魔法师,在地下城深处制造个小空间饲养大量的史莱姆,注意不要有虫（因为虫会大大减少史莱姆的产量）,当魔法师走到这里的时候已经没有魔力了,他只能一下一下打，这时候史莱姆就会群起而攻之,轻松解决掉。

游戏心得

游戏的规则非常简单，但是想要灵活掌握并且运用却不是一件易事，在魔物的升级路线上一定要选择好孰轻孰重，打通8关的奖励点数绝不够你将所有魔物升到满级，要仔细研究各种魔物的属性数值。比如蓝色史莱姆的繁殖力是A+，升级后变成褐色史莱姆繁殖力降至B+，提升的是生命力、耐久力和移动速度，到后期你绝不能指望史莱姆杀死勇者，所以史莱姆升级到蓝色史莱姆就可以停止升级了。

再谈一谈关于收集图鉴的经验，很多玩家经过千辛万苦后终于打通了，但是发现图鉴还是只有85%左右，除了勇者几乎每种都剩下一两个“？”，这些图鉴该如何获得呢？现在讲一下如何获得这些图鉴，大体上可以分为两种，第一种是稀有魔物，例如金色虫子，这种稀有魔物的图鉴只能靠开启宝箱的运气，然而大部分玩家为了通关都把宝箱留给勇者们开启了，这样产生这些稀有魔物的几率就为零了，出现金色虫子之后你要迅速将周围的天敌蜥蜴战士消灭掉，然后创造史莱姆供它食用，之后它就会变成金色茧，这样金色茧的图鉴也入手了，过一会金色飞虫就孵化了，金色飞虫的图鉴也就入手了；第二种是通过培养进化得来的魔物，例如白金龙，很多玩家都询问该如何制造白金龙，大家都以为是开宝箱开出来的，其实不然，让黑龙吃食大量鬼火就会变成白金龙，笔者也是在无意间发现的，其实这和练习模式中的チャレンジ１５培育高级魔女是一个意思，所以不要说制作人没有暗示大家哦。

贾峰	我虽然很倒霉，但不会放弃，我会加油的！（某编：感谢你的支持。）
读者资料	男，16岁，成都市一中高二（7班），611730，QQ357293004



作为PC平台广受喜爱的即时战略游戏，《战锤40000》系列在全球拥有无数的忠实爱好者。此次推出的《战锤40000：小队指令》则针对PSP硬件技能进行专门的优化，使其更加适应PSP这种掌机的特点。THQ公司介绍，在《战锤40000：小队指令》中玩家将扮演代表正义的人类星际战士（Elite Space Marines）与向邪恶效忠的混沌星际战士（Chaos Space Marines）作战。游戏包含单人模式和多人联机模式，其中单人模式拥有共计15个关卡，联机模式下则最多可以与8名同伴一起游戏。

PSP	THQ	2007年11月12日
	SLG	1~8人/29.99美元
战锤40000：小队指令		320KB



人类与混沌之间的决战再度上演

WARHAMMER 40,000

系列历史

《战锤》（Warhammer）是一款由英国游戏公司Games Workshop所制作的游戏背景，有很多基于它的游戏，其中最为出名的是战棋游戏《战锤幻想战斗》（Warhammer Fantasy Battle）和桌面角色扮演游戏《战锤幻想扮演》（Warhammer Fantasy Roleplay）。此外还有一个与其相关的用科学幻想作为背景的游戏，就是接下来要说的《战锤40000》系列。

《战锤40000》的第一版最初发行于1987年，游戏的背景和规则设计者是瑞克·普利斯特里（Rick Priestly）。游戏里的一些要素，比如说“栓弹枪”（bolters）和“无畏机甲”（dreadnaught）可以在一个由Tabletop Games公司制做的叫《灼热激光》（Laserburn）的游戏里找到。最初的版本《魔鬼营业员》（Rogue Trader）是以小规模战斗为主题的游戏，而由骰子决定兵种的构成。



←《战锤40000》的背景说明书，厚实的页数足以说明其拥有非常丰富的内涵深度。

第二版在1993年发行，并获得了年度最佳模型战争规则奖中的原创设计奖。游戏的核心由使用28毫米的微型模型代表的士兵、车辆和生物来战斗，游戏的整个主题是科学幻想。多年以来《战锤40000》在不断地扩大和完善，并且有时会增加其他同类背景游戏里的内容。

《战锤40000》的背景大多数都是歌德式的科学幻想。游戏的核心元素，同时也是最受欢迎的元素是太空陆战队（Space Marines）——人类帝国的精英战士，在一个反乌托邦和落后宇宙里的未来版骑士。战锤的世界与我们居住的地球的世界非常相似。事实上，其中大部分的地形、文化和种族划分都与地球差不多，这些相似之处最初体现为一个四处探索并创建类似世界的种族。

游戏本身是中古战锤的一个分支，里面有着很多原游戏的要素，除了魔法之外。《战锤40000》从很多材料里受到启发，有科学幻想、恐怖和幻想的电视和电影、著名的奇幻类作家、中世纪、巴洛克、超现实艺术、著名的历史背景（比如世界大战、维多利亚时代的英国、罗马帝国、纳粹德国和苏联）。游戏的战场分为两个平行世界：物质世界（The Materium）和异次元空间（The Immaterium，又称Warp）。

在网络上有一些受《战锤40000》背景启发的同人游戏制作组，《战锤：星兽战士》（WH40K: Rival Species）就是一个使用《战锤40000》背景的同人游戏。一些人还认为《战锤40000》启发了暴雪公司的电脑游戏《星际争霸》（Star Craft），因为其中人族、神族、虫族的设定与太空陆战队、灵族、虫族的设定太过于相像。

基本操作

按键	说明
方向键	光标移动
类比摇杆	地图移动
△	站立/蹲下
□	武器切换
×	确定/射击
○	移动/进攻
L/R	切换队员
SELECT	查看地图
START	系统菜单

进攻的时候可以按○键取消射击，移动的途中也可以按○键来停止行动。在按×键选中一名队员的情况下，再按4次×键就可以把跟这名队员相同兵种的士兵全部都选上。攻击时出现的+/−标志可以用方向键的↑和↓来增减行动点数，提高得越多相应地也会使命中率上升。顺带提一点比较重要的，有的同学看弹药可以多带就带满，这其实是不好的，带得太多会影响到每回合的行动点数，一般按照默认的带多少就基本上已经绰绰有余了。

系统解说

本作是传统的回合制类型，行动点数(ACTION POINTS)是游戏系统的根本所在，一切行动都要消耗行动点数。当我方的全部队员部署完毕后，按开始键调出系统菜单选择第一项(END TURN)即可结束该回合，随后进入敌方的行动时间。

战斗时的基本界面如下图所示。



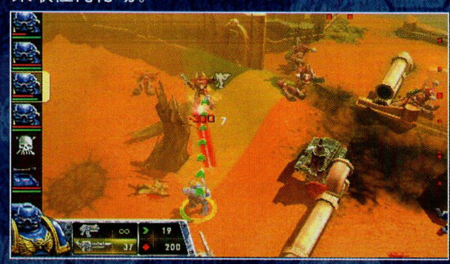
左侧为我方单位状态一览，红色的条为生命值，绿色条为行动点。当框选中一个单位的时候，左下角便显示该单位的详细状态。屏幕也会把该单位自动显示在中心。绿色为我方单位视野，红色为敌方视野。同一般的即时战略游戏一样，没有进入视野的场景是被战场迷雾所覆盖的，只能通过屏幕边的小红方块知道敌人的大概位置和数量，仅有视野所覆盖到的位置才能看到详细的情况。不过如果只是想要知道地形的话，直接按SELECT键就可以很方便地随时查看大地图。

在每一关的战斗开始前都可以选择副武器，当然也会有并不要求装备副武器的任务。副武器的攻击力很好很强大，但是可携带的子弹数量却有限制，消费的行动点数也比常规武器来得更多。在



移动模式下的时候，先按方向键来控制光标的移动，然后按×键进行移动，系统会自动显示出移动到指定地点所需要消费的行动点数。站立移动和蹲下移动是有区别的，站立移动的速度较快，不容易被子弹打中，蹲下则可以利用一些掩体来抵挡攻击。

按〇键或者将光标移动至敌方单位的身上就会进入攻击模式，攻击的有效范围不限，即使视野外也可攻击，但是命中率显然很差强人意。在进行攻击的时候子弹会有偏移量，这项数值视攻击的距离而定，而在攻击目标的时候，一些武器可以对消耗的行动点数进行调整以加强攻击力。这里特别值得一提的是，保留有足够的行动点数进入敌方回合时，会对踏入视野范围内的敌人单位自动作出迎击；当然行动点数全部消耗完的话，此时即使再有敌方单位进入视野范围也不会对其采取任何行动。



第1关 袭击·上

胜利条件：全灭敌人

失败条件：我方全灭

战前准备：因为是第一关，不会太难为大家，我方配置是6名侦察兵，说是侦察兵其实实力也不比星际战士弱多少（HP=240，AP=26），主武器是威力15×4的机枪，暂时没有副武器选择。

任务解说：本关是第一个任务，不用多说比较简单，趁机熟悉一下操作。后期在地图左边的位置有另一批敌兵增援，多使用掩体稳扎稳打。

第2关 袭击·下

胜利条件：消灭敌人的指挥官

失败条件：我方全灭

战前准备：第二关我方配置还是6名侦察兵，同时获得新装备霰弹枪。这个武器顾名思义是范围性攻击，对杂兵一击必杀，但是范围有限，只能靠掩体掩护然后一口气冲到敌阵打肉搏战。装备霰弹枪不消耗AP，每携带15发弹药则消耗1点AP，威力115。



任务解说：本关的难度同样不大，还可以使用新武器霰弹枪，近距离杀伤的威力很大。由于敌人的数量较多，所以我方部队分成左右两批缓慢前进的话会比较安全。

第3关 探索与摧毁·上

胜利条件：摧毁弹药库或者全灭敌人

失败条件：我方全灭

战前准备：本关侦察兵获得新武器狙击枪，装备需要消耗4点AP，每携带10发弹药消耗1点AP，威力250。

任务解说：这一关开始有难度了，虽然有两个新兵种加入，在防御等能力上得到了提升，但还是要稳步前进。普通士兵可以装备新武器狙击枪，并且配带有强力武器雷射炮，在任务中能发挥出很大的价值，务必熟练运用以增加存活率。

第4关 探索与摧毁·下

胜利条件：全灭敌人

失败条件：我方全灭

战前准备：本关配置四名侦察兵，侦察兵获得新武器火箭炮，威力巨大并且是范围伤害，非常强劲。装备火箭炮需要消耗6点AP，每携带5发弹药消耗1点AP，而且每发射一次还需要消耗12点AP。



任务解说：本关一开始就可以使用火箭炮了，必须要带，推荐两人带火箭炮另两个带霰弹枪组合搭配一下。在几回合后从地图左边的位置会有

敌方机械化部队陆战袭击者坦克出现，装甲和攻击力都相当高，要十分小心，最好在两个回合内用上火箭炮和离子枪集中火力送它上路。

第5关 报复

胜利条件： 摧毁东西北3座炮塔或者全灭敌人

失败条件： 我方全灭

战前准备： 本关加入新单位掠夺者坦克，HP有1200之多非常厉害。人类星际战士也获得新装备激光炮，这个武器与离子枪各有千秋，能够大幅度增加我方实力。



任务解说： 本关我方的高级机械化部队掠夺者坦克登场，由于地图比较大的缘故，建议派遣2个士兵和掠夺者往一边开道，剩下的队员从另一边包抄。武器带远程的比较好，本关的掩体也有很多，慢慢推进才能保证存活率。

第6关 证明你的价值

胜利条件： 全灭敌人

失败条件： 我方全灭

战前准备： 人员配置几乎与上一关一摸一样，5名星际战士外加一辆掠夺者坦克。掠夺者坦克可以换装新武器双侧激光炮，一次性消耗两发弹药（200×2的伤害输出）。

任务解说： 本关刚开始面前就有敌方的掠夺者坦克，直接用我方的一炮轰掉。然后左边安排两个人慢慢前进，右边配合掠夺者坦克慢慢推进。需要值得注意的是，后期在地图右上角的位置会出现敌人第2辆掠夺者坦克的增援，务必提前做好准备。





第7关 审判庭

胜利条件： 抵达护卫军遭到袭击的地点并且全灭敌人

失败条件： 我方全灭

战前准备： 掠夺者坦克换成了高速巡逻车，威力虽然有所降低但也还算好用，标准配置的重型火焰喷射器对混沌星际战士可以造成1.5倍伤害，因为是范围性攻击，可以直接秒杀数名敌兵。人类星际战士也得到新武器火箭炮，威力很大同时会耗费不少AP，节约点使用。

任务解说： 本关有陆地高速巡逻车，它的重型火焰喷射器不但范围大，而且伤害值十分可观，机动性也很高，好好利用可以达到事半功倍的效果。地图上标记盾牌的位置就是需要尽快赶到的地方，上方有个防御点，首先压制住那里，然后再往右边慢慢清理掉沿途的敌人，善用掩体进行隐蔽就没有太大的问题。



第8关 外圈救助

胜利条件： 抵达指定地点

失败条件： 我方全灭

战前准备： 人员配置方面有5名侦察兵，外加一台无畏机甲。侦察兵建议装备狙击枪，每人携带20发子弹就足够了。

任务解说： 本关有一定的难度，虽然可以使用无畏机甲，但密集的敌人都带有大规模破坏性武器，而无畏机甲的体积相当大，很容易被直接命中。另外需要特别注意的是，当我方移动至地

图东北角位置时会遭遇敌人的重兵埋伏，所以主要还是用侦察兵慢慢向前推进比较稳妥。

第9天 占领堡垒

胜利条件： 抵达指定地点

失败条件： 我方全灭

战前准备： 人员配置方面有4名星际战士和2名新兵种终结者。这支重型兵种的主武器是格斗，副武器有风暴机枪和喷射火焰器两个选择，前者消费的AP较少，但是弹药消耗量很大并且精准度不高，最关键的是对混沌终结者的威力减半，不太好用；后者则是范围性伤害输出，威力比起其它武器也不遑多让，而且对混沌星际战士的伤害达到1.5倍，正好形成一击必杀。



任务解说： 本关我方配备两名终结者，有一定的火力支援，喷射火焰器的实际效果十分好。任务路线也不算长可以一条直线地朝地图右上方前行，不过还是建议把队伍分成两支，从中间和右下的位置两面包抄，途中有一个敌人的据点需要破坏掉。

第10天 堕落的真相

胜利条件： 坚守15个回合

失败条件： 我方全灭

战前准备： 本军配置3名星际战士、2名终结者和1辆高速巡逻车。推荐星际战士装备离子枪或者激光枪，终结者装备喷射火焰器；高速巡逻车增加了新武器强袭机炮，这个武器的威力不错，建议常备。



任务解说： 本关的目标是坚持一定的回合数，虽然有高速巡逻车的协助，可敌人的数量和火力都十分强大，左下方还有敌人的掠夺者。整个局面就是我方被包围的情况，每回合都要小心，必要时可以让终结者带喷射火焰器冲到敌军人群中扫射。难度再次有了不小的提升，不过只要谨慎点应该问题不大。

第11天 逆向混沌

胜利条件： 全灭敌人

失败条件： 我方全灭

战前准备： 跟刚才的那关差不太多，本军配置有3名星际战士和2名终结者。终结者也增加了新武器强袭机炮，这种大威力武器的伤害输出值相当可观，就是弹药消耗量有些大，可以考虑多携带一点执行作战。另外还配置有1辆陆战用掠夺者坦克，实力超级强劲的装甲单位，主武器双侧激光炮的弹药无限。



任务解说： 从本关开始就正式进入游戏的后期了，难度提升得非常明显，敌人不但数量众多火力猛烈，而且还配备有两台机器人。我方部队带上火力大的武器慢漫向前推进，多利用地形的掩体减少单位受损，机械化部队尽量不要暴露在敌人的视野内。右边道路推荐用机械化部队加星际战士的组合强行压制，左边则可以派终结者一路清过去。

第12天 灰骑士

胜利条件： 25个回合内消灭所有的放血魔

失败条件： 我方全灭

战前准备： 本军配置有3名星际战士、2名终结者和1台无畏机甲，无畏机甲建议装备激光炮。

任务解说： 本关地图很大，敌人的分布又比较散，所以要使己方视野的范围尽可能地更加宽广些。总体来说25个回合是比较充分的，切忌一上来就急着往前冲，因为放血魔是攻击力很高的肉搏型兵种，会从很远的地方直接冲过来秒杀我



方单位，所以一定要拉开距离稳扎稳打。建议每个回合开始前都先记录一下以确保有备无患。

第13天 黑色波浪

胜利条件： 坚守20个回合

失败条件： 我方全灭

战前准备： 本军配置有2名星际战士、3名灰骑士终结者和1台无畏机甲。新兵种灰骑士终结者的各项能力都要比终结者更出色，可以简单认为是终结者的强化版本，但形势一点都不容乐观。无畏机甲增加了新武器导弹发射器，可以攻击地图上视野范围内任意能看见的位置，但是对放血魔这种单位不能一击必杀，而且精准度方面也不太靠谱；建议装备更实用的激光炮，弹药需要携带30发。



任务解说： 本关想要无死伤通过的话难度非常大。初始位置在地图中央，敌人没有机械化部队，但数量惊人火力也很厉害，特别是敌方的高级兵种数量众多又很耐打。建议带上大范围杀伤型的武器，迅速清理掉刚开始的敌人，然后躲进上方的屋子里隐蔽起来继续作战，只要坚持到第15个回合左右就离胜利不远了。

第14天 浮出水面

胜利条件： 抵达指定地点

失败条件： 我方全灭

战前准备： 本军配置有2名侦察兵、3名灰骑士终结者和1辆急速旋风战车。没什么多说的，装备火力强大的武器上吧。

任务解说： 本关可以使用最终形态的机械化兵器急速旋风战车，它自身携带了无限弹药并且无距离限制的空降火箭炮，可以给敌人带来很大的打击。作战开始后慢慢地向下方推进，途中有一台敌人的机械化兵器需要特别小心，在地图右下角的位置还埋伏着另外一台。敌人都是高级兵种，不仅耐打而且携带的武器威力也很猛，牢记步步为营才是取得胜利的不二铁则。



第15天 最终结局

胜利条件： 抵达指定地点

失败条件： 我方全灭

战前准备： 本军配置有2名侦察兵、3名灰骑士终结者和1辆急速旋风战车。侦察兵装备上威力最强的火箭炮，有多少弹药就都带上吧；灰骑士终结者的副武器有3种选择，不过感觉只有焚化装置比较好用；急速旋风战车建议不装备任何副武器，这样的话每回合正好可以炮击两次。

任务解说： 终于来到最后一关了，敌人全部是高级兵种，在最上方的左右两个缺口处有敌人最强的机械化形态兵器“蜘蛛坦克”，不但HP非常高，而且武器的破坏力和杀伤力也十分可怕。依靠侦察兵的视野范围，用无限制火箭炮慢慢消耗掉蜘蛛坦克的装甲吧，千万不要急着往上冲，自杀性攻击是非常不明智的举动。破坏蜘蛛坦克后，走到红色区域就会迎来辉煌的胜利，好好欣赏通关的CG动画吧。



秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

雷顿教授与恶魔之箱 AVG

从列车长那里得到不可思议的相机后，完成特定谜题能够得到相机的部件，相机能够拍摄的地点一共有9个，所以共与9个隐藏谜题有关，旅馆客房的那张照片很容易被漏掉。

部件名称	获得处
おおきなパーツ	ナゾ026
L字のパーツ	ナゾ027
バネのパーツ	ナゾ029
ちいさなパーツ	ナゾ038
ネジのパーツ	ナゾ042
でんちのパーツ	ナゾ043
はぐるまのパーツ	ナゾ072

照片编号	摄影场所	隐藏谜题
No.1	ホテル客室	ナゾ114
No.2	ゴミばかりの路地	ナゾ118
No.3	薄暗い路地	ナゾ124
No.4	纪念馆2阶	ナゾ95
No.5	见张り塔一阶	ナゾ119
No.6	废坑入り口	ナゾ66
No.7	迷いの森2	ナゾ97
No.8	ナゾーバの馆前	ナゾ129
No.9	地下机械室	ナゾ88

ハーブティ一的材料除了最初三个是一起得到的之外，其它都是通过解谜得到的，每种材料都对应特殊的味道，给NPC沏茶的时候对方会对茶的口味和材料有所要求，注意这些关键词。

材料名	味道
レモンリーフ	スッキリ
フェアリードロップ	甘い
みかんもどき	すっぱい
ゆめみそう	まろやか
こうふくのよつば	しぶい
ダンデリオン	にがい
ペッパーチェリー	スパイシー
くろやきドラゴン	こうばしい

茶配方编号	名称	材料1	材料2	材料3
No.1	オレンジクラシック	レモンリーフ	フェアリードロップ	みかんもどき
No.2	エンジェルドロップ	レモンリーフ	フェアリードロップ	フェアリードロップ
No.3	フルーツプルーフ	レモンリーフ	みかんもどき	くろやきドラゴン
No.4	ホットパッセ	レモンリーフ	こうふくのよつば	ダンデリオン
No.5	トーガラチェリー	レモンリーフ	ペッパーチェリー	ペッパーチェリー
No.6	ビターカラメル	フェアリードロップ	みかんもどき	ダンデリオン
No.7	ワイルドマイルド	フェアリードロップ	ゆめみそう	ペッパーチェリー
No.8	カリカリエール	フェアリードロップ	こうふくのよつば	くろやきドラゴン
No.9	ほつれよつば	みかんもどき	ゆめみそう	こうふくのよつば
No.10	ベンガラタッチ	ゆめみそう	こうふくのよつば	ペッパーチェリー
No.11	プライベートブルー	ゆめみそう	ダンデリオン	くろやきドラゴン
No.12	レイトンスペシャル	こうふくのよつば	ペッパーチェリー	くろやきドラゴン

想要喝茶的人一共有26个，除去触发事件的第一个人之外，另外25个人都可以在小镇上找到，反复进出地图，当看到NPC头上有冒汗的效果时，就可以过去对话触发喝茶事件了。雷顿教授和路克两人的喝茶要求可以直接从ハーブティ一菜单中看到，当出现HELP字样的时候触发他们的喝茶事件。

杨政 谢谢掌机迷让我了解掌机，你们要加油！我支持你们。
读者资料 男，19岁，浙江省宁海县安居巷18号20舍，315600

人物	地点	要求茶种类
レイトン	—	オレンジクラシック
ルーク	—	エンジェルドロップ
ヒゲマフラー	时计台の广场	オレンジクラシック
ローリー	驿前	フルーツプルーフ
マダム	ホテル前	プライベートブルー
サム	ホテル前	プライベートブルー
クランツ	ホテルホール	トーガラチェリー
ジョアン	大通り	エンジェルドロップ
ドーソン	古道具店	ベンガラタッチ
ダッツ	时计台の广场	オレンジクラシック
ナイル	时计台の广场	ほつれよつば
フィオナ	西のY字路	ワイルドマイルド
ライラ	西のY字路	ホットパッセ
イリーナ	あやしいお店	エンジェルドロップ
マリナ	西通り	ホットパッセ
マッシー	食料品店	フルーツプルーフ
ジェフ	见张り台	カリカリエール
ゴツーイ	东通り	ワイルドマイルド
ジョー	写真馆	ビターカラメル
ラネット	路地入り口	ほつれよつば
トギー	路地の奥	トーガラチェリー
ハミルトン	ダウンタウン入り口	レイトンスペシャル
トーマス	纪念馆前广场	ビターカラメル
グレゴリオ	フェルーゼン纪念馆	カリカリエール
グリンコ	纪念馆1阶	レイトンスペシャル
グラサン	分かれ道	ベンガラタッチ

为了帮助仓鼠减肥，需要将各种道具布置在场地内，让仓鼠走一定的步数，道具必须放在离仓鼠3步以内的地方，否则仓鼠是不会走过去的，道具效果如下：

◆ **苹果**：仓鼠最喜欢的东西，当附近有苹果时，仓鼠会优先走向苹果。

◆ **花**：普通道具。

◆ **小屋**：普通道具。

◆ **树桩**：普通道具。

◆ **砖块**：障碍物，用于遮挡仓鼠视线，不让它看到砖块后的道具。

◆ **灯泡**：当仓鼠走近的时候会发光，使受到惊吓的仓鼠向前一直跑，直到撞到障碍物才停下来。

◆ **惊吓盒**：当仓鼠走近的时候会突然冒出人偶，使受惊吓的仓鼠回头一直跑，直到撞到障碍物才停下来。

◆ **砂场**：仓鼠在砂场玩耍过之后一定会走向水池，但是从砂场到水池之间的步数不予计算。

◆ **水池**：不管水池离砂场多远，仓鼠一定会从砂场来到水池，无视其它道具。

◆ **跳台**：使仓鼠飞越2格距离，着地后一直向前跑，直到撞到障碍物才停下来，着地点的道具会被破坏。

如果只在场地内放置砂场或水池，二者可以当作普通道具使用，不会出现不予计算的步数。将灯泡和惊吓盒放置在最长距离上的两端，可以让仓鼠来回跑一次，会计算进不少步数哦。

一些小窍门：点击靴子图标进行移动时，如果出现了与普通情况下不同的音效，就说明在该地如果不选择其它方向的箭头就走不出去。

一些隐藏谜题需要调查画面上的一些物品才会出现，如果错没有找到也没关系，被错过的谜题会出现在“迷子のナゾ部屋”中，在下一章里随时可以去解答，解答成功后这些谜题仍然会被收进谜题辞典中。

用于开启谜题提示的ひらめきコイン收集得越多，数字旁边的金币图标也会越大，当收集到超过80个时，金币图标会变成一个小布袋，当收集到超过150个时，小布袋图标会变成戴着王冠的雷顿教授的头像，在减肥成功的仓鼠的协助下，收集金币很容易。

这段旅途何曾孤单

——虫师的掌上流浪剧

暗凌：说实话，你突然正经起来我还真不习惯……

绫小路：所以说人真的是[哔——]的生物，我总是[哔——]你就骂我道德沦丧，但等我真的开始一天不[哔——]你，你反倒难受了！

暗凌：当我们开始聊正经话题的时候，你却仍然用脏字来说话，我还是觉得你这狸猫实在[哔——]得可以！

绫小路：你看你，当你也开始满口脏话的时候，我就晓得这个栏目离彻底崩坏就又近了一步了。

暗凌：………………

无可否认，这个世界上的“师”比我们想象中的还要多。

配药配得好的，随便用蚂蚁大的分量就能毒死一头大象的，叫做“药剂师”。这么算起来，中国历史上最厉害的药剂师应该是提供砒霜毒死武大郎的西门庆。

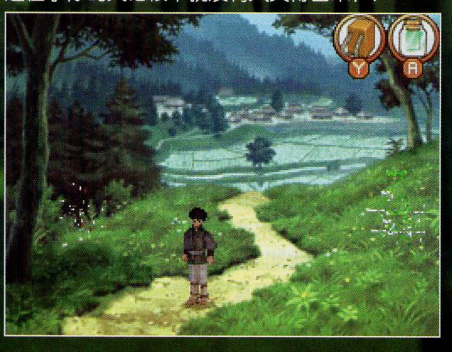
骗人骗得佳的，即使告诉你我就是要骗你，但顶着一张山下智久的俊脸，多的是花痴少女心甘情愿地要上钩的，叫做“欺诈师”。这么算起来，中国历史上最厉害的欺诈师应该是逼武大郎喝下毒药的潘金莲。

所以我们这次要讨论的主题是“当药剂师遇见欺诈师，世界将会怎样？”的耸动话题吗？（暗凌：你敢讨论试试！《掌机迷》可不是风月八卦志！）

然而不管这个“师”那个“师”有多厉害多了不起，能够凌驾于这些“师”之上的最强生物，让他们闻之色变见之惊心的，一定是“老师”。

即便人人见了自己的老师都要必恭必敬，以求他不会在自己的成绩册上打一个难看的分数，并希望他不会在课堂上故意跟自己过不去硬是在解二次方程式的时候喊到自己到黑板上去推导，能让老师们见之失色闻之惊心的，一定是“非洲狮”。

啊，我承认这是一个冷笑话。但是我觉得，新年了，大家多笑一笑也没什么不好。（暗凌：问题在于你的笑话根本就没有人笑得出来！）



胡兆麟　我总觉得PG上游戏攻略及研究比原来少了内容有些空……
读者资料　男，17岁，河南省郑州市郑州9中高二3班胡兆麟，450000

漆原友纪的《虫师》，为我们描绘的是一个远远迥异于以往所知所晓的世界的，崭新的奇幻空间。在这里我们绝对不会见到阎魔爱摇着小船摇啊摇的就到了外婆桥；也绝对见不到黑崎一护在尸魂界跑来跑去就迷了路——那是因为他没有一台带GPS定位系统的诺基亚手机。《虫师》依然在叙说生死，姑且不论在漆原友纪的笔下有没有灵魂和地狱，但她所展现出来的生死交界，却比任何一部作品都更贴近于我们的生活，带点不真实的飘渺，但更多的是来源自人性的反思。

就是这么一种仿佛白描的清新笔触，没有闹得惊天动地但动机却幼稚得可笑的反派大BOSS，也没有不恶搞一下别人就连睡觉都不塌实的商业手法，《虫师》不先声夺人也不炫耀璀璨，它静静地回忆着过去，便浪漫得惹人流连了。

光是读读片名就已经觉得沁人心脾："木西西"——啥？我就说计划生育得好好抓吧！你看皮皮鲁又多了个妹妹不是？



《虫师》的男主角实在算不上英俊挺拔：整天看起来没精神的眼，一头微微卷翘的天然银发，过着终日朝不保夕的落魄生活——虽然我们实在无法确认万事屋老板的老妈是不是还生了个名叫"坂田银古"的二儿子，但好在"天然银发的都是好人"的定律仍在起作用，即便银古每天都摆着地摊兜售着诸如"人鱼的指甲""河童的头发""绫小路的腋毛（？）"之类奇怪的东西——但我们也仍然无法相信街头卖狗皮膏药的那些药贩子们就是诚实的好人……

不过回过头来对比一下银时与银古的境遇，可见"天然银发的都很落魄"也不是什么太值得庆幸的事情。

在《虫师》的世界里，"虫"是一种与人类、动物和植物都不同的生物，它们生存在生与死的边界，更接近于生命最原始的形态。一旦人类的世界与虫的世界出现交集，那么虫便会以不同的形式对人类世界进行干扰，出现许多稀奇古怪的现象。

正因为不同种类的虫，所造成的影响也完全不同，诸如眼睛失明、人体变轻、大脑健忘等种种状况都与它们有关，所以看多了《虫师》的观众也逐渐习惯了以"虫"来解释身边发生的诸多怪事："喂，老板么，我今天腿里长了虫，出不了门，所以请假吧！""我的手里长了虫，我无法控制它自己去点鼠标下载了十八禁的成人游戏呀！""暗凌啊，我的电脑里长了虫，它不让我打字，所以这期请允许我拖稿吧！"（暗凌：-_-# 你敢用这种借口来试试！！）

不管人们究竟如何沉迷于用"你脑袋你长了虫吧！""你全家都长虫了吧！"作为骂街的新方式，银古还是旁若无人地一边不断在全世界游走，一边见证着因为虫而引发的各种人情百态——只不过每次在新的村子里遭遇了一段新故事之后，银古总会在一年半载之后再度回到这里查看后续发展，这实在很难让人相信他不是抱着一个看好戏的心态似的把两个男人关在同一个房间里半年后再来看他们是否相亲相爱呀！（暗凌：你非得用这样的比喻方式不可么？）

以卖药先生作为表面职业的银古，实际上却从事着研究虫并驱赶虫的工作。虽然从来也没见他在帮人驱赶虫之后有收过酬劳（因为遇见的委托人不是老弱病残就是穷得都没米下锅的寡妇……），但根据卖假药一定是暴利的现实情况来推断，"绫小路的腋毛"（?）一定帮他赚了不少不义之财。看似憨厚老实，在半绺头发所遮挡着的左眼里，却藏着不为外人所知的秘密——"呀，我就说那一定是只写轮眼吧!""胡说！分明是GEASS能力，不然他怎么随便看了化野一眼，那化野就硬是买下了他伪造的山水画布衣?""难怪这个片子自始至终都没女主角，我早就猜银古跟化野医生之间的关系不一般了，那是爱呀!是爱!""…………"

"睑之光"里，银古首次披露出了关于他左眼秘密的点滴细节。为了帮助女孩翠医治被医生视为不治之症的眼疾，银古开始用诱杀的方法来捕获藏在翠眼中的虫。这里告诉了人们一个关于虫的秘密：只要闭上第二层眼睑，就能看到虫的世界。（"来吧，请闭上你的第二层眼睑，这样你就能见识到奇妙的虫的世界了！""呸！你以为我不知道你想乘机偷我钱包么!""…………"）因为自己与翠有着相似的经历，银古难得地展现出了他的捉虫技巧，不用捕虫网，而是用手套就开始了捉虫的工作。

不仅这一话里银古亲自捉虫以后就再也没有如此拉风地用手捉过的画面让人难忘，小罗莉一兴奋就用大量黏液喷湿了银古的场面更是让众多怪

莫勋	暗凌大人，你放心去做吧，我们支持你。同时麻烦你转告枫哥，即使他因工作撒手离去，他也会永远活在我们读者心中。
读者资料	男，19岁，广东广宁中学高三11班，526300

蜀黍们热血沸腾（暗凌：……）——所以银古你根本就是个希望被弄湿的死罗莉控吧！不然第十一话里你为什么根本就不怎么卖力就让人家老虫师被白蛇给吞了，还不是因为人家年老色衰么……

直到第十二话的追忆过去，关于银古的所有往事便历历在目了。那还是个天很蓝水很清二姨很会打毛衣的年代，因为遭遇泥石流，母亲丧生于落石下，年幼的阿勇独自踏上了漫无目的的流浪之旅。关于这一小段母子生死别离的描写其实很少，观众们当然无法按捺住内心喜悦地终于见识到了银古的素颜模样，也总算明白了即便是顽固的死鱼眼也曾有过一段“天很蓝水很清三姨也很会打毛衣”的纯情岁月，而在他还会水汪汪地看着人的时候，他跟随着丛林里若隐若现的“虫”，来到了一口清亮的池塘前。

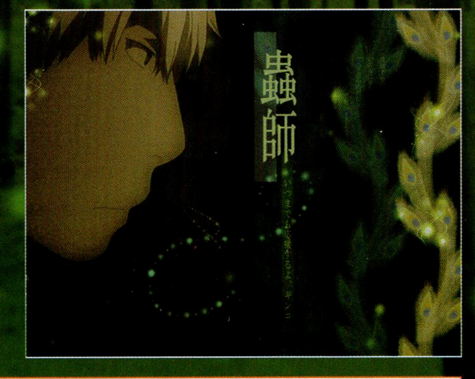


《虫师》的每一话都会有一个深邃而低沉的女声在低吟着众多人情道理，直到鲁伊出现在阿勇的面前，观众才豁然开朗，发现那熟悉的声音正是出自鲁伊之口，即便我们并不晓得这个白发女子是不是有着爱玩红色橡皮筋的坏习惯，也不晓得她的大春哥什么时候才会来见她，但当她因为天生吸引虫的体质而不得不背井离乡的故事缓缓被说出来的时候，阿勇被“永暗”吞噬，付出了一只眼和所有记忆作为代价才得以逃生，所有的人都会为“银古”的“新生”而感到悲叹。银古的身世自然是悲惨的，但似乎所有身世悲惨的人注定要当主角一样，眼瞅着传言中的四代火影真的被岸本画成了鸣人他爹，在这么一个“不扭转局势我就甭当漫画家了”的混乱年代，倘若银古发誓要成为“虫师王”或者“火影虫师”，那么我们几乎可以百分之百地确定最终他所要面对的究极BOSS就是鲁伊……

关于化野，我们所能肯定的是，在银古漫长无际的旅程中，被再三提及的他的唯一好友，便是这个戴着眼镜就很斯文不戴眼镜也许很可能会破面化的男人。正如同俗话所说的“每一个成功虫师的背后，都有一个在支持他的好医生”那样（话是这么说的么？似乎吧……），化野即便表面上不表现出来，但他对银古的在意和珍惜还是掩都掩不住的。（咦？哪来的这么重的腐味……）第五话里，为了帮银古捕捉随“水虫”形成的沼泽一同冲向大海的少女，化野几乎召集了全村的村民一起努力。我们不得不承认这种为了心爱的人忍痛从水里捞裸女的行为很让人肃然起敬，然而之后银古再度云游四方，使诈让该女子留下自己严加看守的化野则淋漓尽致地体现了“爱之深恨之切”的真谛。

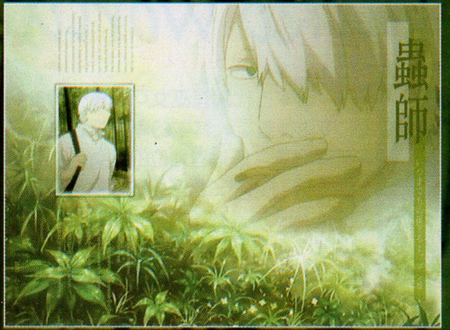
化野与银古如何相识相知并相守的过去已不可考，我们仅仅得知每隔一段时间银古就会去化野那呆几天。当然，“小别胜新婚，菊花朵朵开”的歌谣早就在腐女们的嘴边唱到舌头都打成了天津十八街大麻花，若要说银古根本就是在一心多用的话，除了化野，还不能不提到狩房淡幽。

听名字就拉风到极点的狩房淡幽，其实际身份也的确很拉风无比。虽然她不是狩魔家的远方亲戚所以不会用鞭子抽银古很让人失落，但是光是“她家有一个虫师们梦寐以求的典籍宝库”的消息，就已经耸动得要让人怀疑虫师们是不是也需要学了秘籍之后才能独孤求败。由于狩房家的先祖在许多年前就用自己的身体封印了欲图破坏世界的“禁虫”，所以即便淡幽没事就把大玉螺旋丸当羽毛球打也没什么好希奇的。“禁虫”的副作用使狩房家每隔几代便会出现一个身上带有墨色印记的人，由于墨色的部位里长眠着“禁虫”，使得该部位如同坏死，无法动弹。狩房家的继承人必须要不断地搜集关于虫的故事，并记录成册，才能让墨迹逐渐消失——到了淡幽这一代时，墨迹已经减少至只有右脚上才有，可她依然因为这只右脚的缘故而无法自由行走。于是时间稍微回溯一点点，在那个“天很蓝水很清四姨就不会打毛衣”的岁月里，淡幽与银古相遇了——对不起，你问我为什么四姨就不会打毛线了?我又哪里晓得!!



陈春	听说当年开发黄金太阳的那个小组，又回到任天堂了，是真的吗？
读者资料	男，21岁，浙江省杭州市江平区闸弄新口村（铁路宿舍）8栋3单元111室，310004

作为提供虫的故事的交换，银古拥有了能够自由查看《狩房文库》的权利。每当他的旅途稍稍告一段落的时候，他就会来到淡幽这里休息充电。第二十话里，淡幽展现出了她封印字符的神奇力量，用筷子夹字符再粘贴到卷轴上的技艺神乎其迹，虽然完全比不上绫小路赶稿偷懒时直接把“天很蓝水很清小姨又会打毛衣了”这一段反复地用“ctrl+C”和“ctrl+V”用得炉火纯青，但就为了展现出少女坚强地与命运抗争的勇气来说，唯美飘逸的画面实在很有感染力——你问我为什么小姨又会打毛衣了？我都说了我怎么可能知道嘛！



《虫师》的故事不是长篇大论的，大多是每话一个故事的单元剧，短短二十分钟内就能说完一个个精辟却又发人深省的小故事，借由虫的角度切入，往往直点痛脚，一针见血，犀利无比。比如第六话“朝花夕露”，少女被父亲利用，被“昼颜花”所依附成为无知无识、早上新生晚上衰死的“肉身神”。当少女的青梅竹马找来银古破除虫的依附后，少女的父亲被愤怒的村民打死，无法接受现实的少女再度选择了成为“肉身神”，过着行尸走肉每天见证一次生命兴衰的生活。这一话中所涉及到的对于世间万物皆有盛亡的道理，以及面对现实与麻痹自我的人生态度的评价，都很值得观众去思考。又比如第二十二话“冲之宫”，在一个遥远的小岛上一直流传着这么一个传说：“当家里有人即将死亡时，将其抛入有礁石环绕的海域中，等到满月之时，那个死去的人就会重生。”拜这个传说所赐，岛上的人们沉浸在家人亲友永远不会离开世界的喜悦里，但银古却发现所谓的“死人重生”，那不过是海里的一种虫，将被抛进海里的人的身体吞噬，再将其分泌成原始的胚胎，供妇女服用后受孕诞生而成。虽然生下来的人会保留有死去的人的样貌，但根本就只是形似神非的另一种存在而已。在这一话里，亲情道德伦理观被大胆地质询着：母亲生女儿，母亲死后，女儿食用母亲身体变成的胚胎，再度将母亲生出来，周而复始。我们不得不赞叹于漆原友纪丰富的想象力，以及动画制作方锦上添花的高超剧本驾驭能力，动画版的《虫师》给予观众的，不只是感动，还有许多在感动之外的东西，需要沉淀下来后仔细品味，才会恍然大悟。

《虫师》游戏版制作中的消息一公布，顿时就有很多粉丝感到很崩溃。毕竟这么一部从不拿商业利益当回事的作品，原本已经跻身于动漫作品中的艺术品行列，却突然在NDS这么一台纯商业的掌机上发布游戏，实在让人有些哭笑不得。

《虫师～天降里～》由MMV接受改编制作，玩家可以在游戏原创的角色中选择男孩或者女孩，作为新人虫师在村落的附近收集各式各样的虫。一天的流程分为白天，傍晚和夜晚三个部分。玩家可以在这个三部分中自由活动，返回自己家中可以进行记录或做成记录书。做成记录书可以得到经验值，推进原创故事的发展，当然不推进故事进行，光是捕虫也有很多的乐趣，如何行动全看你的原则。

故事中将会遭遇原作的主角银古，并相互交错着发展出一系列感人肺腑的剧情。NDS版《虫师～天降里～》的制作集结了动画版《虫师》的原版人马，由原作者漆原友纪担任监修、动画版的人设马越嘉彦同样担任游戏中的人物设计，而动画版第一话的剧本作者桑田绢子将为本作创作原创剧本，就剧情方面的表现来说大约还不用多操心。

游戏活用了NDS的触摸机能，举凡捉虫和配药都需要玩家“亲手”去做，增强了游戏的互动性，也让玩家更近一步地去体验“虫师”这一行业的精妙之处。当玩家在巡视集落的时候发现虫子的话，就可以用触笔进行捕捉。只要将虫画圈围起来，点击特定位置等行动来捕捉即可把虫捉住。

这个世界上有太多太多的不可预见：闭上第二层眼睑即可见到生死光河，透视别人命运却无法为自己占卜，海千山千掳去的何止是昔日旧爱，伐去翠竹断的又是谁人离肠……

走在《虫师》的世界里，一切都是淡然写意的，不带半点矫情，不掺丝毫造作，就在那春去冬至的时节里，随便掸一身雪花，便是又一年的满满回忆沉淀于心头。

我们在看虫的千奇百态，我们也在看人的百态千奇。

纵然不晓得生命的真理究竟是怎样，至少我们明白——在前进的路上，我们从未孤独。

因为孤独，从未在我们担忧的时候，悄悄到来过。

文/绫小路义行



巫女是日本宗教界的传统职业，直到今天，较具规模的神社及传统庆典中仍可见巫女白衣绯裤的身影，负责神社中参拜作法，打扫整理等工作。巫女是为人消灾解厄及事神的职务，使她们蒙上神秘的色彩。

■文责/露琪

Welcome to miko world



日本古代就有巫女可以接受神的凭依，传达神意志，其中的卑弥呼就是位高"邪马台国"统治者地位的巫女。

日本神话里三贵子中的长女天照御大神是太阳女神，她的另外一个名字叫"大日孁贵"。孁也可以写成巫女，即"大日巫女贵"，说明她在现实中可能是仕奉太阳的巫女，也有说她就是卑弥呼，但已经考据不能。依照日本神话的说法，她是日本神武天皇的祖先，所以日本的天皇就是太阳女神的后代。

巫女可以分成两种，一种是宫廷神社所属的巫女，另一种是民间的巫女。前者在宫廷中负责酿酒、弹奏乐器、解说神意等等，在古代来说，巫女的神谕多少也左右到政治。另一方面，民间也有巫女的存在，在中世纪以后，巫女层开始步入民间，在各地流传。明治政府时代虽然对巫术严禁，可是对于信仰来说，还是禁之不绝。



豆知识：巫女卑弥呼

卑弥呼在日本历史上算是非常重要的一个人物了，应该是真实存在的。三国的时候她就开始认为自己是中国的臣国，也得到了曹魏亲封的"亲魏倭王"，从那以后中国一直习惯把日本当作臣国来看待。在日本家喻户晓的三神器中之一的"镜子"，据说也是这个时候从中国传过去的。不过现在想到她可能更多的是她那神秘的力量，中国古代就评价她"事鬼道"。据说她在做女王后，把国家交给兄弟来管理，自己就闭门修行去了；她死了之后是男性继承王位，结果引发了内乱，最后还是找她的女儿即位才了事。卑弥呼的日文发音就是动画《魔神英雄传》里那个可爱小忍者的名字，谐音：希弥糕。

李文伟	我想成为一名职业玩家,但我没有一流的技术,也没有十足的耐心,更没有充足的资金,有的只是一份对游戏的挚爱。
读者资料	男，17岁，河南省郑州市管城区紫荆山路139号12号楼4号，450004

◆巫女的条件

成为巫女并没有特别的资格限制，只要完成义务教育，无论是谁都可以成为巫女，不存在所谓的受过高等教育或学位的必要。如果真的要举出担任巫女的限制，大概就只有必须要是女性罢了。

即便是神社，也是如同公司一样地在经营，所以只要时候到了就会开始征召新人。有每年都招人的大神社，也有好几年一次、只有先前的巫女离职后才招人的神社；当然，那种只要家族内的人帮忙，人手就足够的神社也是有的。所以说，没有可以应用于任何神社的就职方法。征人启事似乎多半会张贴在高中的就职窗口。因为种种理由，巫女的年龄限制一般在25岁以下（依神社不同而有异）。以大学毕业的22岁来估算，能担任巫女之职的时间仅有3年，因此一般神社对于录取大学毕业生的时候会比较严格。当然不是没有例外，也是有25岁以上而成为巫女的。在达到巫女的年限之后，一般就是顺其自然地担任神社的职务，就现在而言，高中生时期是成为巫女的一大机会。打算毕业之后再成为巫女的话，似乎不太容易成功。

至于什么样的人容易被采用，大致上是住在神社附近的人。无论能力再怎么优秀，如果住得很远，就不太容易被神社所采用，所以一般而言，征人启事多半是贴在神社附近的高中。尽管也有拥有完备宿舍的大型神社，不过这是相当少见的情况。虽说有去应征试试看的价值，但是考虑到实际的招人要求，还是把焦点放在自家周围的神社吧。因为是在附近，而藉由家人或是亲戚关系顺利就职的例子也不在少数。此外，纵然是最朴素的方法，神社也是会贴上“巫女募集”公告的(赤坂的日枝神社就时常张贴)。为了不错过这个机会，可以天天去神社逛逛看，毕竟，观赏巫女也算是学习的一个步骤吧。顺带一提，如果不符合“巫女募集”告示上列及的年龄、住所等条件的话，是一下子就会被刷掉的。

◆萌之巫女系动画推荐——《犬夜叉》

《犬夜叉》是日本著名漫画家高桥留美子于1996年开始在《周刊少年sunday》杂志上连载的漫画。故事中的女主角日暮戈薇是一名家在神社的普通初三学生。她15岁生日那天，不慎掉入（被蜈蚣妖怪拖入）神社后面仓库的枯井中，来到了500年前的日本战国时代，并且与已被封印的半妖犬夜叉相遇。犬夜叉自称是为了得到四魂之玉以成为真正的妖怪，实际上并非完全如此。来到战国时代的戈薇被认出是曾经犬夜叉的情人，但因误会将犬夜叉封印的巫女桔梗的转世。

50年前守护四魂之玉的巫女桔梗，美丽而高雅。当时身为半妖的犬夜叉为增强自己的妖力来抢夺四魂之玉，便在此时结识了桔梗。被命运红线牵引的两人虽然在开始互为敌对，不过日久生情后逐渐了解对方——犬夜叉虽然表面粗暴一些，但是却内心温柔善良；桔梗总是一副高傲的样子，这是身为巫女的她所肩负的责任导致。一切都在相遇相知中溶化，两人相爱了。犬夜叉打定决心要用四魂之玉的力量变成人类，和桔梗永远生活在一起，可是就在一切看起来美好的将来正要展开的时候，悲剧发生了。

桔梗当时救了一个全身烧伤的盗贼鬼蜘蛛，鬼蜘蛛逐渐对桔梗产生了邪念，想得到桔梗和四魂之玉，于是把自己出卖给了无数的妖怪，诞生出了邪恶的妖怪奈落。奈落诞生后做的第一件事，就是分别变成犬夜叉和桔梗的样子和双方见面，在桔梗决定要使用四魂之玉的力量让犬夜叉变成人类的时候，从背后偷袭桔梗并且中伤犬夜叉，让他们双方互相憎恨都是被彼此所欺骗。桔梗在悲愤中用最后一口气使弓箭将犬夜叉封印到了御神木上，犬夜叉在绝望中进入了长眠，桔梗也在伤心之余和四魂之玉一同火化追随犬夜叉而去。



由于转世的戈薇不小心将四魂之玉用箭射中，勾玉的碎片散落至各地，犬夜叉跟着戈薇，以及后来出现的同伴小妖狐七宝、法师弥勒和除妖师珊瑚，踏上了搜集四魂之玉和打倒奈落的旅途。

PGBAR VOL.46



大概是因为越来越多的人来信以各种方式表示支持露琪X菜团的配对，导致露琪日渐敏感，当我随口问露琪“弱气受”是什么意思的时候，露琪几乎跳起来了，反应非常剧烈，我马上跟他解释说并不是有人说他是弱气受。我承认我很不厚道地暗笑了好久，まぁ，毕竟每次看到这类来信，我都会很高调地给露琪看，我是你们的同犯呀！好吧，严肃声明我不是腐女，为了露琪着想，以后这类来信再也不给他看了，你们仍然可以写，我自己看到之后没事偷着乐吧XD。

看到有些来信对近两期送奖品的事情提出了疑问：奖品不是随机抽取的吗？怎么变成了根据暗凌的个人喜好来随意发放？诚然，近两期送出的掌机都是给了在PGBAR刊登了来信的读者，但他们也都是和其他人一样看了很久PG的老读者，而且他们很热忱，就如同获得成功的人并不是因为他们比别人更幸运，而是因为他们付出了比别人更多的努力。嗯，也许这个类比不是很恰当吧，笨拙的我很难找到更准确的语言来形容，希望这件事情不会引起大家异常激烈的反应，希望大家不要责怪我偏心，另外我发誓其它奖品都是随机抽取的，绝无徇私。

祝大家圣诞快乐！ 下期杂志到手的时候应该已经过完元旦了吧，那么也**提前祝大家新年快乐！**

我是很宅的分隔线

河北唐山 李成聪

PG的各位小编们，你们好，这已不是我们的初次见面，而是共同经历了游戏界的风风雨雨后的再次相会。我看《掌机迷》的时间也不算短了，但无论何时何地，PG依然是我的挚爱，我永远支持PG，真真正正的支持你们。我明白，作为一名PG的编辑，他们最希望看到的就是读者的笑容，最希望得到的就是读者的支持。我的理想也是当一名动漫杂志或游戏杂志的小编。因为我真正被游戏与动漫所创造的神奇世界深深吸引了，奇幻的魔法，复杂的身世，无数交错的命运，无一不让我的心为之震颤，为之倾倒，让人觉得世界奥妙无比。

这是一封装在EMS信封里的来信，沉甸甸的信封里装着各种礼物，好几页信纸的字里行间满是他对PG的喜爱之情，谢谢你的礼物，谢谢你的信！也要感谢你的建议，看得出来你是认真研究过封面样式和内容排版呢，说老实话，我个人认为如果PG是16开杂志的话，封面的压字就可以做得大气的多，而现在的32开大小，放太多标题会显得拥挤而凌乱，放太少标题又不利于大家通过封面了解当期内容。毕竟现在加了光盘之后都是有外包装袋的，总不能害大家在报刊亭拆开包装袋，看完目录发现实在没有什么感兴趣的内容，于是决定不买之后要受人家的白眼吧。至于文字排版的插图选用，小编们都是倾向优先使用游戏画面的图，再加上猴子写攻略经常超页挤占其他人的页面，放人物美图的可能性是比较小的啦，猴子那家伙不管写什么攻略都玩得非常认真写得非常详细，不要因为超页的问题谴责他哦。

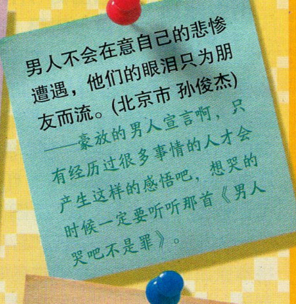
能够当上ACG杂志的编辑是很幸福的事，因为工作内容也恰好是自己兴趣所在，不会让人觉得工作太无聊，不过当编辑很容易变成别人眼中的宅男宅女，这里的“宅”字可不是褒义词哦，如果你不在意这些的话，请努力成为未来的宅男吧（笑）。

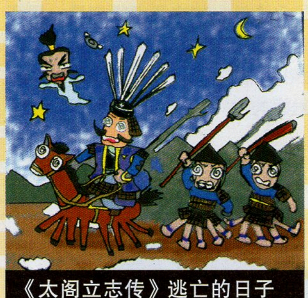
Joeye	买了很多次掌机迷，今次第一次寄，哈，邮票问题问了一下邮局，不清楚对不对，寄了再说吧！（某编：对了。）
读者资料	女，24岁，上海市昭化路108号103室，200050，QQ403663504



念莺，念枫，难道你们不想家吗？（安徽蚌埠 王文钦）

——只要想念的人还在心里，离开就不是永远别离，大家有空可以去踩踩小枫的博客，跟他继续像以往一样聊天。




《太阁立志传》逃亡的日子

生命不能没水，娱乐不能没掌机，生活不能没PG！（辽宁凌源 辛鑫）

——游戏之于生活就如同调料之于佳肴，我一定是游戏中毒症患者，一天不玩游戏觉得索然无味，两天不玩游戏觉得浑身无力，三天不玩游戏简直没了动力。

吃自己的饭，流自己的汗，自己的游戏自己干！靠天靠地靠攻略，不算是好汉！（辽宁大连 葛芸辉）

——当年玩游戏没攻略可看，人人都玩出了一股刻苦研究劲儿，想如今反复啃一款游戏的人是越来越少了吧。

河北廊坊 韦志翔

前段时间我的段考成绩出来了，考得非常地不理想，所以导致我近段时间来都是闷闷不乐的，整天处于一种消极的状态下。但是，当我继续消极下去的时候，我看到了PG，我看到了那本已被我“封印”起来的PG（因为学校管理太严了，所以不得不把它给“封印”起来），当时我已经管不了那么多，我解开“封印”，重新翻开那熟悉又可爱的封面，认认真真地阅读里面每一篇精彩的文章……总之，看完之后，我的心情已经没有那么沉重了，反而渐渐开朗起来了！

当心情低落的时候，将注意力转移到其它事物上，可以取得很好的转换心情的效果，尤其是将注意力转移到自己喜爱的事物上时，效果非常明显。以前有个朋友因为失恋的事情闷闷不乐，我就叫他去玩游戏，结果他现在自称已经“沉迷了”，好在他已经是上班族了，不然就比较麻烦了呢，汗啊。

话说回来，一切的基础都在于平时的学习扎实，临时抱佛脚只能收效甚微，所以不管是什么考试，以一颗平常心去应对就可以了，这算是最好的临考心理状态，大考小考不都一样是考嘛，只要保持一贯的认真仔细，不愁考试失利。过于重视大考，担心自己考不好，反而会紧张失措，“考试综合症”大概就是这么来的吧，每年高考都有晕倒在考场的学生呢，放轻松啦，放轻松，你一定行的。

广西桂林 Cuckoo

最近去踩枫哥的博客，还到百度的“掌机迷贴吧”逛了，有点收获。挺佩服枫哥的，平时拥有很高的人气，同时也有部分读者不认同他，他要承受这么大的压力，还要在杂志上与读者调侃。虽然枫哥已经离开了，但我们不会忘记他曾带来的快乐时光。

不说不知道，原来百度贴吧里真的有“掌机迷贴吧”，呃，宅女的特征之一就是不会漫无目的地在网上闲逛，因此发现自己兴趣之外事物的可能性无限接近于0。既然你提到了，我就去看了一下，原来小枫真的在那里注册并且还发了不少帖呢，真的有人不认同他与他争论了好久，我去看的时候，那个很久以前发的帖子仍然被顶在了第一页。不过呢，无论叫好也罢，较劲也罢，大家都是希望PG能越做越好。

小枫是个做事很认真负责的人，也很擅长打趣逗乐，我可比他闷得多，也懒得多，就算网上有人再怎么说不好，也懒得去发帖解释，依然我行我素，不好意思，让你们很失望吧，宅女逃避压力的方法就是像蜗牛一样缩进壳里啊>_<。

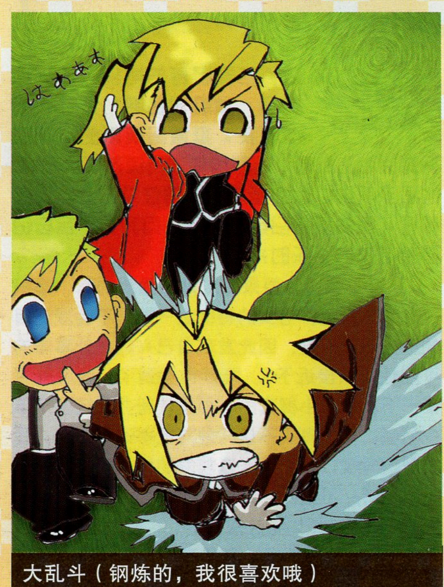
我承认获得大部分人的认同我就已经很满足了，而小枫对自己的要求更高，希望能够获得更多人的认同，你没有选错佩服的对象哦，大家喜欢的小枫是个不错的家伙。

另外我好像看到有人偷要了翔武的照片放出来，其实他本人比照片上看起来要帅，真的，绝对不骗人。

窦永宽	“腐女的生态”个人感觉左边那个还是蛮可爱的……（右边那个已被我踢飞）
读者资料	男，19岁，山东省平度市第一中学2005级9班，266700

山东潍坊 刘陶然 杂志加页了，攻略却进一步蚕食了其它栏目，唉……两个特邀专栏，这仅仅的两页纸对玩家，特别是无机族来说也许是最为重要的，毕竟在中国境内还没有专业的电玩产品报价、行情网站，这样栏目的重要性就不言而喻了。翻开一本几年前的杂志，“市场云云”和“仙人指路”两个栏目每个就占两页，不可同日而语啊！

国内没有专业的电玩产品报价和行情网站，根本原因在于没有成熟的市场吧，以前的“市场云云”就是现在的“窗外专栏”，以前的“仙人指路”就是现在的“严俊专栏”，写专栏的人没有变，行情在时时变，现在已经不是掌机大战胜负未定的时期，新掌机各自拥有稳定的用户群，可看的行情信息也就没有以往那么多了。这两个栏目确实很重要，PG改版若干次，这两个栏目至今仍然留存，而其它一些栏目已经不见踪影，不正说明了它们必不可少的重要性吗？



大乱斗（钢炼的，我很喜欢哦）

安徽蚌埠 王文钦 新“画师”的风格已大概了解，我也是学绘画的，以后准备考一所优秀的美院，希望有机会也可以到PG当“画师”。看到宫本蒂尼的形象后，十分欣赏，万分喜爱，看完“画师”GG的文章，很嘻哈。我才知道被打也是可以升级的，防御也能升高，那我的防御和等级，岂不是很低，因为我很少很少很少……挨扁。“画师”GG是不是也有一个昵称呢？总喊“画师”，感觉不是很亲切。

过了这么多期了，看到鼓励的话语比批评的要多，我可以放心大胆地公布画师DD的真实身份了，其实他就是以前为“火纹圣殿”栏目写稿的二人之一，昵称“包子”，因为性格使然，太喜欢恶搞，总是写不正经的“包叔秘史”之流的文章，导致栏目恶评越来越多，罪过啊罪过。我公布了这些内幕之后，该不会让大家对包子的态度大打折扣吧？

宫本蒂尼的形象跟电软的北斗很神似，简直就是失散多年的兄弟嘛！想当画师很容易，用画稿来说明实力就OK，获得小编认可之后，还可以挑战为PG画封面哦，记不记得PG以前也是用过原创画稿当封面的呢？不过封面画要求是很高的，努力吧！



什么？又加班？

河北邯郸 王宇 先说说对第90期杂志的看法，别的还可以，但在我看到光盘内容时，不由得兴奋了，因为有《恶魔城》的音乐，但当看到回函卡时，我又怒了，为什么这一次回函卡的制作质量是如此的差，重点是纸的质量，我想如果只把它寄出来的话，到不了一半路程就会完蛋吧！记住：细节是最重要的。一本杂志或是一个公司，细节都是最重要的，从我看《掌机迷》起，错误，特别是细小的错误几乎每期都有。

说到错误，其实大多是因为文编或美编不细心而遗留下的，菜团那家伙的错字尤其多，露琪的错字就很少，很自豪地说我的错字也很少的，因为写东西都会边写边检查，排版之后校对的时候也是比较仔细的，以后你们要是发现了哪里有错误，我可以负责代替你们把出错的小编抽一顿XD。说到回函卡纸质，这个问题就得跟主编反映了，个人无耻地建议为了避免回函卡邮寄路上夭折，最好将其装入信封，不过光装一张回函卡是不是有点浪费信封邮票钱，再附带写封信吧！

张超	反正也上不去，还是不写了。（某编：怎么会上不来呢，看你那么积极地填写其他调查，我们当然会认真对待了。）
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市皇姑区梅江街10#高三·十二班，110034，QQ234173031



只要你敢投，我们就敢登！快来拿你的稿费吧！

——《掌机迷》2008年征稿开始啦！

征稿栏目

1、特别策划：如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

2、游戏点评：最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品位的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、游戏心得：每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

4、任性贴图区：把你画稿投到这里来吧！

5、NDS的生活应援：你与NDS一定有许多有趣的故事吧，发给我们，无论哪方面只要跟NDS有关的，都要！

6、口袋迷CLUB：2008年期待回归，更需要你的参与，请把你对口袋妖怪的感想发到这里吧，全体口袋迷欢迎！

7、游戏单间：这里有很多热门游戏的专栏，每个都欢迎大家投稿，任何相关话题都可以了，只要你敢投，我们就敢登！

8、秘技侦探团：游戏秘技，小技巧，请发往这里……

9、萌之乐园：和萌话题相关的，你发到这里，露琪在等你！

10、游戏小说：欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不低于6000字。

11、PG博客：聊聊游戏，或是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

12、爱机学堂：有什么关于游戏的基础问题你还不了解吗？这是对初入门玩家的专门区，请把你想知道的发给我们，我们负责解决问题！

13、怀旧长廊：其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

14、玩家生活照片：很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，付上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

15、DVD高手影像：这个也不要多说了吧，你有录制影像的条件的话，就来吧！其他的游戏DV相关作品也可以投稿《掌机迷DVD》！

所有投稿者注意：

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细的地址、姓名、联系电话、身份证号。不然，稿费压在我们这里是很危险的哟！

2、电子邮件请一律使用DOC或TXT格式投稿，书写格式正规。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、以上相关投稿，请统一发到“《掌机迷》08年征稿组（收）”。

投稿信箱：

dr@vgame.cn

来信地址：北京东区安外邮局75号信箱　《掌机迷》08年征稿组（收）

邮编：100011

辽宁大连 葛芸辉

我现在也在办杂志（校园），我开设了一个栏目为掌机游戏，希望能够有更多人加入玩家阵营，享受游戏带来的乐趣，虽然我们这是重点高中，玩家稀少，但我会努力的！

我高中母校有校报，大学母校也有校报，不过都看不到任何与游戏相关的内容，在家长和老师普遍不支持学生玩游戏的情况下，在高中校园杂志上开设游戏相关专栏，想必会顶着很大的压力吧。希望这个栏目能够成为繁重学业中让大家放松的小天地，顺利地一直办下去，也希望能够以此为契机，让家长和老师能够换一种态度看待游戏，正确处理好学习与游戏之间的关系，游戏反能成为促进学习的动力吧。

贵州贵阳 某读者

真怀念上学时和同学一起上课一起学习一起天天玩GBASP一起看PG的生活，其实我当兵了就把这些都忘掉了，但是有一天，不小心看到一个老兵的抽屉中有一本PG，当时说不出来的亲切感，原来那个老兵也是掌机迷啊！呵呵，终于找到知音啦！

掌机迷遇掌机迷，比老乡见老乡还要让人感动吧，有知音一起分享游戏的快乐，会觉得更加快乐。何况你还能借到掌机玩，比只能看书过眼瘾不知要好上多少倍呢。我注意到信封上的邮戳了哟，暂且这么安慰你一下吧：买不到PG也没关系，还可以给PG写信，免费邮寄的信，爱写多少封就写多少封，很让人羡慕咯！

胥锦程	PG的小编是不是都很能吃啊，我11月下半旬的PG，12月才收到，以后速度麻利点儿，不然我就带我们班的一群PG迷造反呀！
读者资料	男，13岁，陕西西安西工大北院南村12#一单元701，710072

四川资中 刘存鑫 暗凌你做PG的编辑这么久了，支撑你一路走来的动力，是不是自己对于游戏的热爱呢，若干年后你依然会执着于游戏么？而你会否打算离开PG寻找另一片天空呢（以上言论绝无鼓动怂恿起哄之意）？我一直认为游戏是种娱乐，像个孩子一样，不能溺爱她过了头，打她骂她也不是正确的做法，常常逗逗她，把她放在心上就行了。这样想是不是太单纯了，的确，我眼中的游戏的确单纯，我这种想法的人不可能进编辑部吧？对游戏永远不会过分追究的人。

你说得对，因为有着对游戏的热爱，所以才能在PG这么久，轰轰烈烈的爱不如细水长流的爱，我希望自己若干年后仍然会像以前像现在一样执着于游戏，至于离开PG这种敏感话题，饶了我吧，我自己也不知道呢。对待游戏的心态，像你这样就非常好，很适合来当小编哟！

题外话，方舟那家伙有次提起过，某天突然产生一种想法，想用一辈子的时间来好好爱他的女朋友，看来我一定可以接到他的红色炸弹了。



披着月光的狼

内蒙古 刘喆 暗凌，我知道你刚开始带领众小编很不适应，但你要作为一名PG的领导者，你要学会去如何在众编中失去中心的情况下去代替中心，为PG的读者们献上你们的心血成果。

看来这个误解已经大到不得不严肃纠正的程度了，谁说主持PGBAR就是当了众小编的老大了？雪人老大离开之后，小枫接任是因为他是当时情况下比较适合主持栏目的人，而小枫之后我成为目前比较适合主持栏目的人，仅此而已。虽然是没营养的话，不过还是得再说一次，主持PGBAR仅仅意味着跟读者的接触程度大幅度提高，没有其它的意味在内，请大家不要继续误解下去咯。

江苏太仓 GameBoy 其实靠自己的努力换来的才是最好的，我算过了，以我目前少得可怜的零用钱而言，一个月大概能省下一百元。那么我十五个月就能买一台PSP，十个月买一台NDS，也就是说到了2010年一月，我就是令人羡慕的"双机族"啦！不过……那时还有PSP和NDS卖吗？

同是天涯沦落人啊，我虽然工作几年了，但是由于各种乱七八糟的原因以及理财能力低下，至今未有存款，导致想把家里的电脑换台新的还需要做长期计划。预计从明年1月开始，每月最多能省下500，那么6个月勉强够把CPU、主板、内存、显卡全部换掉，其它配件继续沿用原来的那些，买新机，迎奥运……话说你的计划是不是需要修改一下呢，两台掌机里面选择一台就可以了吧，两台都想买是不是太奢侈了，通常无机族只要拥有其中一台就无比满足了吧？

福建福州 汪郅桢 暗凌你独占PGBAR好像也不错，如果老是只读一种文章就和成天只吃奶油味冰棒一样，迟早会吃厌，so换个人也不错呀！

我觉得这个建议不错，大家一起说说吧，希望看到谁来客串主持人，我正好可以借此机会请假休息一段时间，如果等到生病才被迫休息，那岂不是会很悲惨。



猎人版小武

高翔	都已经取消了，写了还有用吗？（某编：从本期开始，除了目录每页都有边角栏哦！你们的支持是我们的动力！）
读者资料	男，25岁，浙江省杭州市绍兴新村19-3-401，310015，QQ108105139



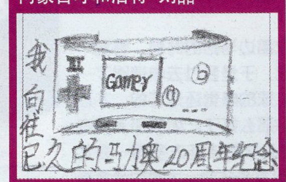
↓明明是风牛马不相及的两个人，为什么揉为一体之后偏偏没有哪里看上去不对劲呢，难道说小枫的形象本身就跟saber很神似不成？

四川泸州 郭宇鑫



↓感觉现在向往GBM的玩家非常少呢，都是向往两大新掌机的，你很特别哦。

内蒙古呼和浩特 刘喆





安徽蚌埠 王文钦

↑仔细算算的话定价还是比较合理的，可是为什么对小编要打11折咧T_T。



陕西西安 辛明亮

↑我很努力地辨认了，这是克劳德吗？露琪看到的话一定会不承认吧……



↓原来是跟小枫有同样爱好的心跳粉丝啊，话说PSP里还分性别吗？难道是根据颜色来分的？

河北唐山 李成聪



掌机迷2007年第23期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.93的抽奖活动截止时间为2008年1月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

91期中奖名单

PSP

地区	姓名
北京市	李梦

口袋妖怪T恤

地区	姓名
福建福州	关鸿城
江苏丹阳	姜渊明
内蒙古鄂尔多斯	王柄程
湖北襄樊	程俊彦
江苏宜兴	林卫
新疆乌鲁木齐	袁田君
北京市	史云鹏
湖北黄石	杨晓来
吉林省吉林市	邵桐
黑龙江双城	张林

精美小礼物

地区	姓名
内蒙古呼和浩特	吕本庆
广西北海	黄悦幸子
北京市	赵观峰
湖北荆州	杨宇
河北涿州	张宇鑫
广西桂林	秦雨辰
山东平度	窦永宽
湖北咸阳	郑昌健
四川成都	黄宇恒
内蒙古呼和浩特	王博生
湖北武汉	刘载宏
上海市	王伟荣
陕西西安	张旭
北京市	孙俊杰
内蒙古呼和浩特	郝宁



沙泓宇 读着小编们随和的文字，让本人感到“0”距离。
读者资料 男，16岁，江苏海门市城北新村409-408，226100，QQ864692533

祝各位圣诞快乐

◆对于我们很多人来说，其实圣诞节跟我们没什么关系，不过图个喜庆，还是在这里祝大家圣诞快乐了。

◆前一段时间经过家那边马路的时候，看到一群孩子在马路上踢球，于是我过去申请踢了一脚。发现自己踢定位球的感觉还是在的，不过已经没有高中时踢的那么好了。如果那天再有时间，估计自己一定会拿起球鞋去多踢一会儿了，对原来的运动生活真是怀念。大家也趁青春还在的时候就去挥洒汗水吧！引用三井的一句话表达我现在的心情：“我……我想打篮球……”

◆接上面话题，前段时间我聊天说起运动的时候，有朋友怀疑我的运动能力。其实我上学的时候跑跳运动都很强的，弱项是上臂的运动。



咬み殺すよ

翔 武

快要来临的圣诞节



↑FF4，相信最终也会突破百万！

不知不觉还有不到10天就要迎来了圣诞节，不知道各位玩家准备怎么度过这个圣诞节?虽然说圣诞节不是咱们中国的本土节日，但是不知道从什么时候开始我们也开始凑这个热闹，也许是因为这个节日的气氛确实要比国内的节日气氛好吧！（春节除外）圣诞节的时候大家想好好玩什么游戏了吗?没有想好的话就看看我们本期的特稿，相信一定不会让玩家们失望！

感谢一位读者解出了在手札中提出的谜题，不过读者们并没有猜对本人的真实饭量！正确答案目前还是没有，看来这真是把大家难住了呢^_^

最终幻想4终于放出了，相信又会让一些RPG迷们痴迷一阵子了，凭着FF3重制版本的素质，相信本作也不会差到哪里去！



菜 团

年底综合症？年底综合症！

貌似很多年前我就有这种想法，冬天最幸福的三件事是吃饭、睡觉、洗澡，夏天最幸福的三件事还是吃饭、睡觉、洗澡，一直到现在仍然是这么想的，因此觉得每天都过得平平淡淡，不知道算是好事还是坏事。又一年快要过完了，周围朋友们的境遇都有了很大的变化，有人迫于父母的压力而放弃了北京的法律杂志编辑工作回家做生意，有人找到了理想的结婚对象满脸幸福地计划春节回他家几天回她家几天，有人不停地从一个公司跳到了另一个公司从一个城市换到了另一个城市，而我，除了家里那台日渐老旧的电脑能提醒我时光飞逝，好像没有什么变化。每到年底都会想想新年有什么打算，但是今年大概是我倦怠了吧，除了想换台电脑之外，貌似没什么别的追求了，难怪老妈每次打电话时都数落我太懒，这么想想确实是懒到骨头里了，莫非是长期的不良生活习惯导致的影响?不管怎么说，没病没灾的过完一年是值得庆幸的事情，希望明年也能够顺利吧，希望大家也都能够过得顺利，这是最简单也最奢侈的祝福了。

暗 凌

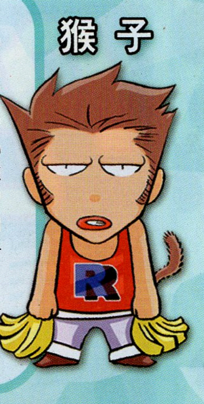


~小编们的轻松驿站~

陈洋	谁可以寄给我《掌机迷》第20期的?（越新越好！）我将送DSL里角皮包给他（九成新），总之，我一期都不能少！
读者资料	男，16岁，江苏省东台市海新新村6区19号，224200

丢人就要丢大人





好事不出门，坏事传千里。一直抱着乐观主义不相信这句话的猴子今天算是长见识了。自从某山寨厂推出了“〇〇棒”之后，国内的玩家们着实被恶心了一把。这还不算，日本人还把这个东西买回去做了一期新闻调侃中国的仿冒产品。那家山寨厂的营销人员在接受日本人采访的时候居然还大言不惭，说什么在世界上使用这个技术的只有任天堂和他们厂子两家。猴子可真服了这帮人了，学谁不好，想做个电玩界的芙蓉姐姐么?

为了不使未成年玩家们的视线遭到精神污染，本期手札图片特意把图片内最恶心的地方打了马赛克，请大家谅解。

想回到过去

露琪

clannad比想像得要好看不少，我承认被团子大家族萌到叻，打算抽空找来游戏玩一下。（说起来已经很久没玩过galgame，前年买的Air只玩叻开头就没继续，我对pc游戏彻底失去兴趣? =v=）寒蝉·解的收尾速度丝毫不逊于受到编剧集体罢工事件影响的美剧，萌菌物语似乎正在向深夜档的本质靠近，现视研已经可以改名为现推研；倒是高达00出乎意料地讨论起严肃话题，不走偶像路线的收视率不知能否突破seed……

很火星地看到一则消息——《蜂蜜与四叶草》日剧化决定，08年1月开始放映！泪流满面，这可是连着两年把我带出低谷期的05～06年度最高神片，虽然再之后的电影版让人欲哭无泪。不过这次的演员阵容在两个论坛却得到截然相反的评价，不管叻，即便是雷也会追到底，就算去听Spitz和Suga Shikao的插入曲也值叻。TvT



↑这本由野村哲也亲自打造的画集已经在日本发售，等Tifa版!

米兰无敌!!!





梁志宏同学，你寄回函卡的方式果然就是一个“牛”字啊！一下都被我看到了，开始还以为那么多期连在一起是凑巧，看到最后一张才明白……佩服！米兰捧得世俱杯，卡卡又获得了世界足球先生，皆大欢喜。马队用自己的表现回击了那些说他“只能踢30分钟”的人。年关将至，多长了一只手的人们又到了活动高峰，各位出门千万小心。莱团同学最近把桌面换回了美女，一同事说“他的取向终于正常了”，另一同事却说“他这是不定期善变”，众人……最近突然在想，如果全世界所有人都在同一时刻许同一个愿，会不会出现奇迹呢?现在电软的小沛同学已经变成了百分之一万的“包子控”，想知道原因的朋友自己去问他吧。

答读者问：1、我附的是左后卫的体。另外，我是一个铁杆米兰和意大利球迷，但是我尊重强大的对手，只有这样才能体现自己的价值。2、为什么目录上没有我的名字?因为只有我的名字是四个字，所以被主编封杀了……

Editors' Diary

时鹏	PSP、NDSL、Wii、GBA SP、GBC，除了街机之外，基本收全了，请谁卖我一台SFC?
读者资料	男，16岁，吉林市二十九中学岁三年七班，132013





掌中小記

文/LinkTon

从2004下半年开始，关于〇天堂会出新主机以及这个新主机会长成什么样子，各种地方都有各种莫名其妙的介乎有理有据和胡扯八道的讨论。比如那时候的某些论坛的讨论版，内里充满了各类看起来很有见地但根本经不起推敲的玩意，比如芯片机能咧，比如某社兴废在此一举咧，你可以在这种地方看上几分钟，然后哈哈大笑一通借以扫除这周的所有不快情绪（倘若你真的情绪低落）。我不知道当初那些兴高采烈的参与胡扯的人是否会看这个栏目，如果有——喂，别动，说的就是你。

其实，当我从同学处了解到新机器年底就预定发售这个动向的时候，自己到底也并没觉得有多少惊奇，毕竟，自打GBA正式发售后不久，就迅速有不可靠传言声称〇天堂和英国X桥大学已出资建立研究实验室开发新的高速携带设备用芯片，藉此开发新一波的掌机用游戏主机系统，由此而来的直接产物就将是GBA2（暂名）。不过说起来，这个名字起的真是很没创意。因为此前的某公司主机从来就没有在一类系统后面加数字这个习惯。从FC，到SFC，从GB再到GBA，莫不如此(如果你碰巧见到过所谓的GB2，那么恭喜，你见到的乃是后万信时代的标准西贝货)。也正因为如此，大家才觉得如果是正统的新世代机种，那么它的命名一定不会遵循这个规律。所以到了后来，就听说这个新玩意的缩写叫DS，意思是有两个屏幕，不过它可不是写成Double Screen的，而是写成Dual Screen。

新主机的这个特征一时间让大家花了很长时间在猜测外形上，我见过的最胡扯和最有可能实现的设计是；一台GBASP上面长了两个显示屏幕。这种叠床架屋的设计法让我最先想到就是辐射里的双头牛。好在某京都会社开发部的人也并不是品位怪异人士，于是DS就变成了你们现在见到的这个样子；这分明就是变胖了的Game&Watch啊！(此后又过了不久，在DS外貌落实之余，当初的老名号GB系列却不知怎的进了冷宫，官方特别发了文告宣布；这GB二字日后一段时间内便是打死也不用了。老实说，听到这个时我最先感觉到的就是一种说不清楚的失落，或者是“一种淡淡的忧伤”。)

相比DS的形象，此时出现的PSP就显得极为高端，且不说机身配色，使用光盘啥的（早期公布的配色中，黑色的PSP见得最多），单单是面板中间一张屏幕硕大无比，给人的感觉便是超越了游戏机而更像某些专用的电子设备。假定某玩家在路边玩游戏时碰巧手中玩的游戏有类似光荣产品的那种复杂图标表格，那么被路人看到时，他一定不会以为站在路边那个手中拿着不明黑色长条形物体的怪人是在玩游戏，而可能是在操作什么类似掌上电脑的东西。倘若换作有些神经质并不清楚游戏机的人，那就一定会呼叫巡警，教他速来抓捕路边正在接头的特务吧。不过，也正因为PSP使用光盘，这也就给了有意要拿它开玩笑的玩家们以口实，因为此后不久就有了“PSPUMD飞盘录像”，并有种说法，云“飞盘可作为一种体育运动申报200X年奥运会”。

话说，这任系掌机和它的竞争对手的关系，真的有点像是光与影那样对立：你要走低端路线，我就走高端路线；你要走低龄路线，我就走高龄路线；你要竖着玩，我就偏横着玩。历史上的挑战者们从来都是这样一个玩法；最早有世嘉的GG，提前数年拿出了GBC品质的产品，但代价就是让

邵嘉蔚	汉化游戏内容介绍的再多一点吧！
读者资料	男，16岁，江西南昌葡萄架1号（10号信箱），330008

机器变成了电池吞噬者；其次是NGP，自我标榜不是小孩，于是最后居然还能堂而皇之的在主机上出有年龄限制的游戏；当然，要说其中曾经占了魁首的，那自然数WS系列无疑。WS作为出走京都的名家遗作，毫不客气的把以上几个要素统统占了，而且还有着压倒性的优势：价钱便宜。然而大家的结末如何却都是人人皆知的。而且到了今天，DS的竞争者的命运也明显了。在这里我倒不想说什么，只是突然觉得鲁迅先生的“捣鬼有术，也有效”的评价放在这里真是极为贴切。可话又说回来，当市场大部都被对方所把持的时候，你不玩点新花样又怎么可以呢？这个竞争自起初开始就是不对称的，其结果自然也只能以不对称告终。在这里只能祈愿失败者能在路过战场的玩家心中留下印象，倘若在人民心中活下来了，也就算是获得了永生。

正如你们所能猜得到的那样，我从R君手里买了台处理的GBA，接着在平淡中度过了这一年剩下的部分，其中难得算是有些波澜的部分可算是这一年下半年在玩大战争1＋2特别版时从对面那个岛国而来的言论，“为了AW1＋2顺利发售，香田君你要活下去”，不知道还有多少人对这个有印象呢？在这个悲剧过去大约两个月后，DS有消息了。

如果你是常利用网络调查资料的话就可以知道DS大约在这一年的12月2日发售，而如R君一般的朋友们大约是在一周后花了将近两千元才弄到一台。估计读者们见到两千元这个价格的时候一定会感到惊讶，然后咋舌“怎么会弄得这么贵的？是不是被敲诈了”？现在看来这个价钱确实算是高到离谱，但正如俗话说时势造英雄那样，国内卖的贵大半是因为在日本那边的货源不充足所致。而事实也正是如此，如果你们有看几年前的本杂志的话，不知还记得那幅漫画否？那是提到编辑部内打算购置DS一台的故事，这漫画大意已经记不起来了，倒是有个细节极为清楚。

编辑甲：“这DS恁的难买，不如就用编辑部存的那台吧。”

编辑乙：“ダメ！这可是留着抽奖的！”

被乙唤醒良知后，甲随即急急赶去日本，在有如地狱般的秋叶原中与无数强者激战排队，历经九死一生终于达成使命，把机器带回了中国。在这里我想提一下，那一年年末几乎大大小小的国内游戏专门杂志都有大规模的读者抽奖活动，而奖品无一例外的都有DS。我们可以把这个理解为一种被迫的赶时髦，正好像在2005年4月前后凡是死大学生都必须呼朋引伴勾肩搭背成群结队的从校园涌入网吧或机房排队上山那样，在这些行为中，结果如何并不重要，关键是过程；当大家都在做某件事时，你有能力参与却不参与，这就说明一点——你很逊。所以，如果有新派人士要在此时证明自己无愧于时代的弄潮儿的身份，那么他就只有用自己口袋中心爱的钞票来证明自己对信念的无限忠诚。可惜的是，在日本那边的现状确实也就如同漫画中所提到的那样——秋叶原挤作一团，游戏店门前真的有如生地狱般人山人海，而就算排到了店门口，也难保站在你面前的店主亮出扑克脸：“抱歉，先生，我们现在没货了”。在拼命也难以保证货源充足的时候，二道贩子们所能做的也就只有一件事——提价。提价之后，玩家们的心情估计也就只好用此时他们在同时期内可能会买的一盘游戏来形容，那真是“愿为你而死”啊。

说起来，这盘《愿为你而死》可是DS的首发游戏之一，而它的制作者正是大名鼎鼎的SEGA，关于这游戏的剧情，如果你们也有看04年年末或者05年年初的这本杂志的话，估计能看到相当感人相当娴熟的一份剧情攻略流程，在这里如果非要用“一言以蔽之”这等鬼话来给它作脚注的话，只怕会出现若干条类似《知音》杂志内文标题的名目，譬如说“金鱼啊，你不能死！”，或者是“面对枪口，她说‘不’”，如此种种，绝对不一而足。而对碰巧玩过的朋友来说，这一作的故事究竟如何，其实并不是最主要的，或者说，这故事也许有点扯，但在操作系统的支持下就变得很有趣了；比如对着麦克风吹气驱动游戏中的帆船就绝对是一个亮点。如此之外还有无数需要对着碰触屏使出十八般武艺的机关也很能让人为之振奋或者是让玩家连摔机器的心都有了。不过倘若你真的想摔机器，那么最好先看看因这部游戏而变得伤痕累累的碰触屏，我相信到了最后摩擦脑袋处，一定会有很多进入角色的朋友拿起笔照死里划，然后击破恶党眼看着机器满目疮痍而欲哭无泪。



公鹏飞	希望有更多志同道合的DS玩家加我QQ：284013519，记得一定要加哦！
读者资料	男，18岁，黑龙江省哈尔滨市道外区第八中学高三五班，150050

我碰巧运气足够好，在R君拿到机器不久后也蹭了相当长时间。对我来说，这游戏最有魅力部分的莫过于光吉猛修的那首《Rub It》。我知道你们会指出这首歌的调子确实很寒，或者这首歌的鼻音部分很……呃，真的很贱，再或者那句“Rub it！”叫得太突然。不过这也正是代表了游戏中帮助主人公战胜困难的蒙面兔子团的全体团员的精神；我们绝不故作深沉，也许在你看来我们稍稍显得有些玩世不恭了，但我们的行为是绝对正义的！有段时间我就经常在寝室里哼这个调子，直到所有人都怒目而视，R君威胁要收回机器我才只得悻悻作罢。此后不久我在《Fami通》上发现，SEGA专门在年末搞过一个“愿为你而死！Live”，在会场上，除光吉涂黑脸穿兔子团团服（黑色连衣裤外加硬纸板兔耳）外，包括中裕司的一伙人也都如此装束，会场上大喇叭循环滚动播放《Rub It》，而这会场正是设在距离地铁出口不远的地方，我的老天，你可以想象一群累到半死的上班族听到



这等音乐及看到这群魔乱舞作状的表演会有何等想法。在这一瞬间，我终于体会到愤怒的室友们的心情了，无论多好的东西，过了总会倒胃口，更何况这东西本身就有争议呢。

当我在R君贴了下屏保护膜的机器上把这盘正版的《愿为你而死》打到差不多时，很快，关于烧录卡和模拟器的传言也在适当的时机冒了出来。此后没多久就能在某些论坛听说到些诸如“某某某使用不慎，新机插错卡瞬间变板砖欲哭无泪”的惨剧。这种类似胸口碎大石汽车过身变肉泥的好事并没有在R君的这台机器上发生，部分原因是因为R君和我都没搞到可用的烧录卡来玩游戏，主要原因则是因为R君发觉DS上没有主人公可以叫劳尔的游戏，而且也没有实况胜利十一人；于是他便打算出售这台机器。而我此时对DS游戏也算是兴味索然；且不说这个《愿为你而死》，此后听说的《大合奏》之类的都算是属于这类操作模式，真累啊。在这一点上大家出奇的达成了一致，于是R君卖掉DS，添了点钱买了台PSP来，据他所说，买这PSP的唯一价值就是用来玩中国国民游戏——实况胜利十一人。说起来，我曾经向他推荐过《英雄传说》，但R君告诉我“Anex86的那个版本我都不想玩了，这次自然不会上当。”（Anex86是PC－9801模拟器，英雄传说3就是最初由此脱胎而来的）

又过了不久，R君居然神速地处理掉了PSP，这次的原因我们都知道，距离毕业已经没多少时间，而且很快又要考TEM8，为了进路着想，大家也该暂时放下玩心了。对我而言也正是如此。中亚奇书《福乐智慧》中“我放走了行云般的青春，我结束了疾风般的生活”说的大致如此。也许有人会搬出口号“Game life never die”之流，但俗话说的好，有道是“专业不过八，出门便是渣”。我是学英语专业的，然而此时却显得日语比英语还要利落的多。我记得当时和外教交流时，本来下句想说句“but，in my opinion……（但是，在我看来）”，却不知怎地顺口说出，“でも、ぼくは○○○と思う”，当场弄得对方一头雾水，同学间也一片哗然。这是何等的失态啊！

为了自己的将来着想，我就把手边的几台机器压箱底了，直到TEM8通过，才再次解封取出，但也就在此之后，我也同其他同学一般面临毕业论文，就职面接，以及离开学校。而在这时，我在学校的玩掌机的生涯也算是告一段落了。

当告别了学生时代后，你才能彻底地体会到你从中体味到了什么。而在体味这一切的过程中，你就难免会回忆起过去的某些时光，或者干脆就是某些点。而在这些点上，你又能拉出新的线条并以此在自己生活的幕布上绣上点什么东西。这些东西在青年时代形成人生观的过程中可是用处极大的，比如下面这一段。

卡夫卡写过一篇《地洞》，说的是一个营掘地的小动物的生活经历，文中说它自己的生活暗无天日云云。如果是一般读者泛泛而过的话，也许只会觉得这个小家伙在黑咕隆咚的环境中惴惴不安的度过一生，实在是可怜的紧。殊不知如果这读者会心存怜悯的话，这就说明他/她（我不知

道是否有它）是个感情丰富但阅历严重不足的滥好人。卡夫卡曾在给某位朋友的信中提到过作家的理想住宅：这其实就是一个简单的地洞，有书看，有东西吃，有地方写字，这就足够了。我估计看到这里的读者必然会伸直舌头，打算发出“zh”这个音。对这一点我保留意见，不过这种环境确实也是个适合安心玩游戏的情况，而我在学生时代中确实也碰上了一回，这也正是在我一开始所提到的那个学校被封闭的恐怖时期。你们也看到了，我们在一开始借助几台砖头度过了最大的危机，但就是那么几盘游戏就足够了么？显然不够。如果你们读过《象棋的故事》就知道：被关起来的人如果连续几个月只玩一盘游戏卡，那么那个人就算不会出现精神障碍也会出现其他的危机。那时封闭了两个月，我显然无法单纯的每天以种田和重复的过高中生活来打发时间。好在手头碰巧有这样一堆卡带，而我也碰巧度过了这样一段有如卡夫卡的地洞般的安逸生活，也许这生活并不算特别安定，因为据我所知，某天下午曾有救护车开进宿舍区急急拉走两个。但对我来说，这种类似“地洞”的环境却形成了，现在我不仅有书看，有东西吃，有地方写字，甚至还有游戏可玩！这在我看来已经与至福无异，有道是“年轻人要及时行乐”，我现在正是在享受生活。

在那个时候，我玩的最久的一盘卡带是《萨尔堡的炼金术士——艾莉的工作室》，这一方面是因为我喜欢PS上的那部作品，另一方面是因为这作上有语音；想必大家都还记得WSC和GBA的那两作，它们的画面极为精致，但人却是哑巴。在有语音的环境下带着小妖精行走在中古的街市……呃，不，其实你大可以想象自己提着大包小包的东西在有如维也纳市区的鹅卵石路面上慢慢踱过，身后跟着一个有时会到处乱跑但通常时候都是很乖的小男孩，这时你会作何感想呢？也许对男性玩家来说这种妄想确实有些难以实现，那么尝试着把自己换成身后的那个小男孩又如何呢？联系看过的风光片，是不是觉得自己开始渐渐的融入生活了？如果你开始感觉到自己背着修改过背带的背包，穿着也许并不是特别合脚的鞋在石子路上走过的话，那就让我们继续联想下去。

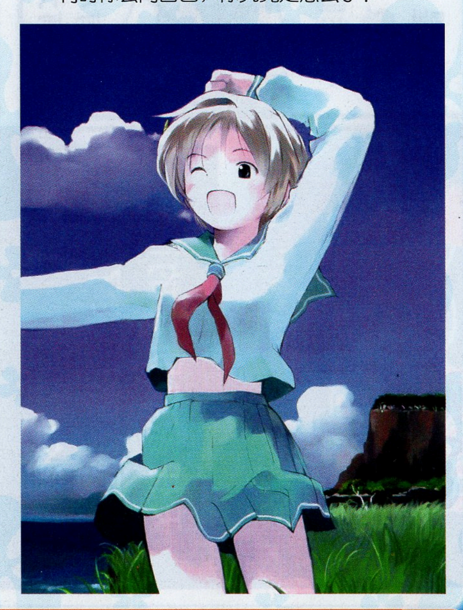
也许你刚刚离开学校，也有可能是兴致勃勃地展开了自己的工作，但很快属于社会人的那种一无所成的失落感就向你席卷而来。这时，突然有业务上门了，你的兴奋与喜悦我可以感受到得到。哪怕这只是个老客户随手甩来的普通委托呢？在对方看来，业务众多不在乎这么一两个，但对你而言，这就是一根稻草。“我会拼命做好这桩买卖的！”虽然没有豪言壮语，但这份心情却可以体味到。客户说，这次的业务是请你帮忙培训一个新人，他没有经验，希望别在你这里出了事就好。在你看来，对方是个乖巧的人，也许有时显得木讷，但这正是安全的信号。于是你一口答应。接着签了合同，大家的命运就联系在一起了。

老实说，这项业务做起来很累，因为一切都得从头开始，你得手把着手教他从最基本的那些做起。如果不告诉他某些名堂，那么他就是真的什么也不知道。看起来他也是个学生气没脱尽的人，因为当你把他带到自己的圈子里时，他起初会相当的拘束，但当所有人打成一片之后，你突然发现，他对社交居然是天生的如鱼得水一般。在平时休息下来的时候，他还会问你的生日，真想撒个谎告诉他就是今天，但一想到他焦急的神情，你就会想，这么做会不会太残忍了呢？

在你生日那天，当你打开他送来的礼品包装盒的时候，你真是想破头皮也搞不清楚他是怎样打听到你的爱好居然是特制乳酪蛋糕的，他真是个有心人，你在心里默念着。在你的圈子中，他已经变成了不可或缺的一个组成部分，当朋友问起你时，总会顺带着提起他，而他和你的很多朋友也有着密切的交往，甚至当你不清楚自己的一个熟人生了急病时，他已经想到去探望了，哦，这可真令人嫉妒。

你的工作室循例会在新年歇业，而他也会在这段时间内得到假期。但就在假期里他也会时不时的想起你和你的工作室，然后在下着大雪的夜里前来拜访，这一刻，你从心底感觉到了莫名的温暖。不过他也因此受了风寒，于是倒在工作室休息了几天，在这段时间里，你竟然会为他的健康感到担心。

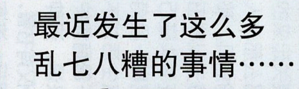
有时你会问自己，你究竟是怎么了？



王伟荣　天下玩家是一家。
读者资料　男，28岁，上海市黄浦区山西南路193号，200001

すすんだ!! 天任家族 てんにんかぞく

第2话 超级阿渡银河 by Hayanon


岳欣彬 让猎物来得更猛烈些吧。

读者资料 北京市平谷区平谷中学高三（10）班，101200





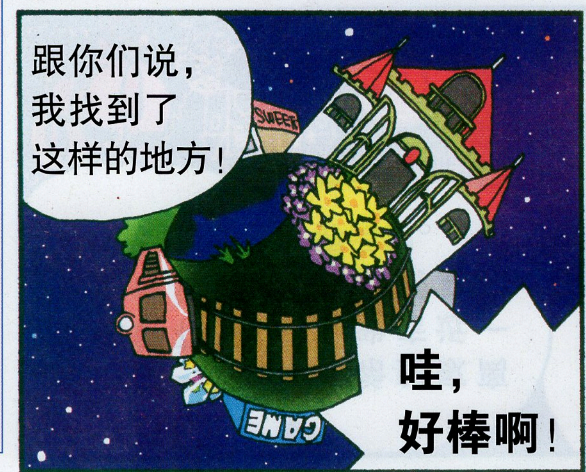


秦榛	最近几期貌似没有边角栏，还是空着吧。
读者资料	上海市杨浦区延吉二村57号407室，200093

阿渡变成各种不同姿态在宇宙中探索……
蜜蜂阿渡
螺旋阿渡
鬼魂阿渡
彩虹阿渡

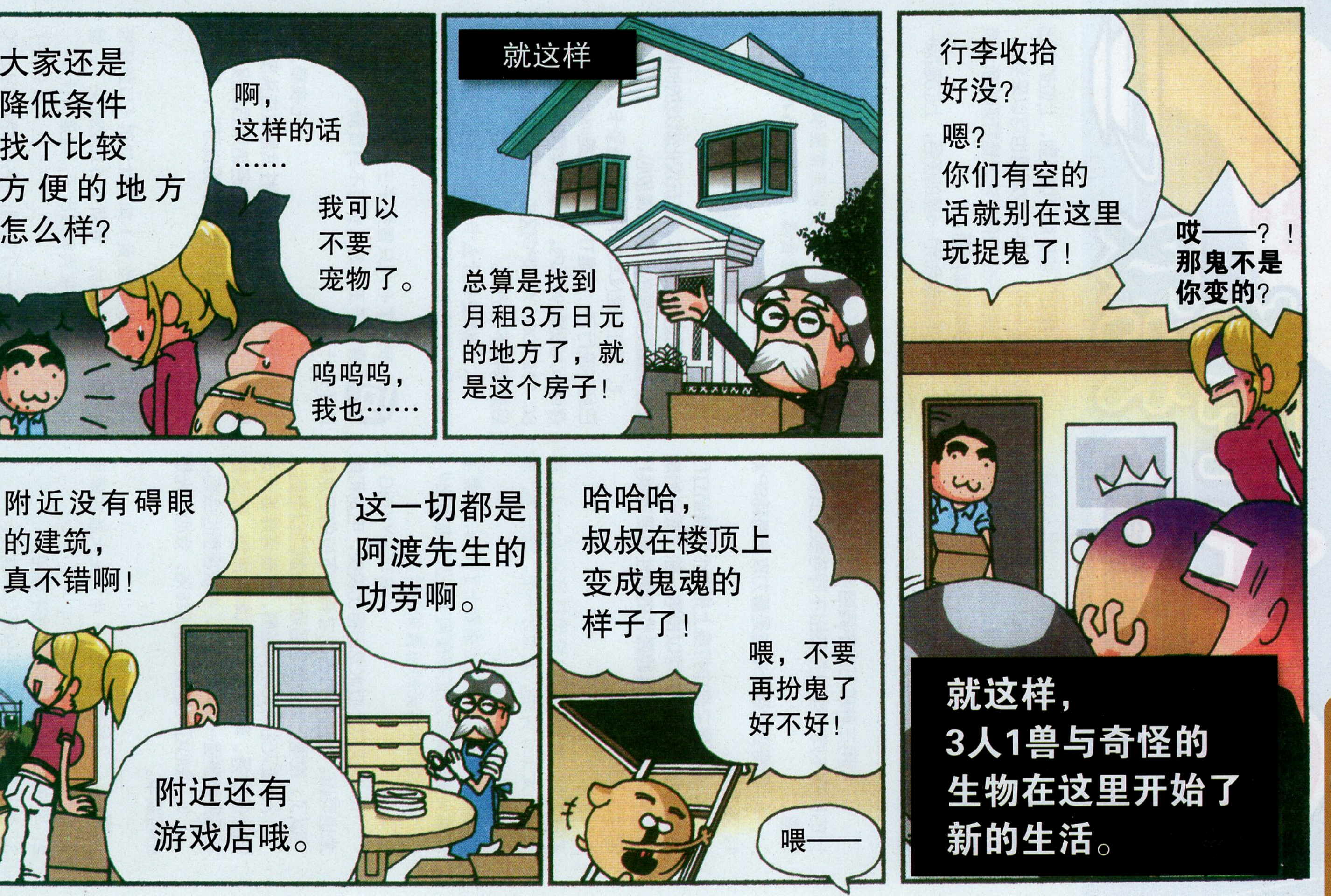
后来，终于……！
喂，我找着房子了！

喂，你们都在干什么啊！
啊！我们在收拾行李试衣服呢！
我在整理漫画……
我在……





黄德令 高考后我就有PSP玩了，为我欢呼吧。
读者资料 男，17岁，广西贵港市江南中学504班，537100



陆晓峰	世界因掌机而美妙，你我因游戏而快乐。
读者资料	男，20岁，上海市嘉定区南翔镇丰翔路3055弄98号，20802

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答





1、《光明之魂2》中可以打造什么武器？
2、还是《光明之魂2》为什么我得到一个蓄力技能消耗为1的戒指，但蓄力攻击还是减那么多呢？
3、《光明之魂2》恶魔之塔的钥匙是什么掉的？在那里可以加除对火以外的其他属性耐性？

（陈浩旭）

1、利用三种矿石的不同组合，以及矿石合计的价格不同，可以打造出不同等级的武器和装备。

2、你得到的那个戒指是蓄力攻击消耗SP减1，不是为1。

3、在恶魔之塔中打身上带两个翅膀站立行走的怪物，从他身上可以掉落。除了最开始烧火堆增加火防外，其他属性的耐性都要靠挨打才可以上升。



1、本人最近迫切想打造超灭一门，可龙玉才两块，龙血才一个。问一下，怎样能多打出这两样素材？
2、我比较擅长用弓了,近来看上了国崩，可是不知雌火龙逆鳞怎么出,顺便问下雄逆鳞怎么出？
3、会心红光和紫光的伤害如何计算？

（STONYKING）

1、龙玉打上位水龙出得比较快，电龙和角龙也可以。龙血要打古龙才有，下位的古龙就可以了，挖尾巴或者是任务通过报酬可以得到。

2、雌火逆鳞和雄火逆鳞，打普通雌雄火龙的上位任务，尾巴上一定几率能挖到，破头后在任务报酬里一定几率会有，捕获报酬也会有。

3、会心红光是伤害增加25%，会心紫光是伤害减半。



1、《怪物猎人P2》中，光水晶在哪里搞到？
2、增值镐怎么弄？矿石实在不够用。
3、素材采集的上位和下位是什么意思？

（李节）

1、光水晶在下位矿点可以采到，上位矿点出现的几率高一些。另外在农场里也可以采到。

2、增殖镐最快的获得方法就是打训练所斗技训练的麒麟或铠龙任务。

3、下位是指集会所1–5星的任务，上位是指6–8星的任务。



1、最近买了欧版的NDSL，如果玩汉化游戏的时候，中文能正常显示吗？
2、买什么烧录卡最合适，存储卡1G miniSD，大约多少钱？
3、如果在家烧录，需要什么工具？

1、无论什么版本，在玩汉化游戏的时候中文显示都没问题的，这点请放心。

2、现在都是NDS实卡大小的烧录卡了，MINISD已经不流行了，都是TF卡（也就是micro SD），存储卡大概是100元内。烧录卡推荐R4、M3DS、SC ONE DS、AKRPG这些，都是目前主流，而且兼容性不错的卡。

3、具体要看什么卡，不过现在一般都是直接拷贝到存储卡中（像R4），比较方便。



我捉了七八只雪狮子王，打死了三四只雪狮子王，怎么也打不到雪狮子的锐牙，这是为什么？

（七夜猎人）

要锐牙的话，需要用火属性武器攻击头部，积蓄值够了之后会断牙，在任务结束后的报酬中有一定几率会得到“雪狮子的锐牙”，但必须是上位任务才有。

问

《口袋妖怪 黄》如何才能跟《口袋妖怪 金银》联机？我两个游戏都通关了，但进入联机画面就被强制推出了，这是为什么？

（许曹）

需要先触发一个剧情，博士会带着你进PC屋，然后有一个专门《金银》和老版本联机的

韦德富	玩游戏是一种享受，用心去玩就能感受到游戏的魅力。
读者资料	男，17岁，广西省百色市百色祈福商中

柜台，在那里就可以联机了。



最近打《海贼王 灵魂档位》，里面的隐藏卡片都如何获得，一共有多少个？

（黑龙江省 林庆节）

路飞赏金最高：061ウープ・スラップ村长
佐罗赏金最高：062くいな
娜米赏金最高：076ベルメール
乌索普赏金最高：065カヤ
桑吉赏金最高：072ゼブ
乔巴赏金最高：084ヒルルク
罗宾赏金最高：121サウロ
弗兰奇赏金最高：120トム
斯莫克赏金最高：099ヒナ
艾斯赏金最高：125白ひげ
克罗克达尔赏金最高：127バーソロミュー・くま
薇薇赏金最高：098コーザ
艾尼路赏金最高：105ガン・フォール
青雉赏金最高：128センゴク
卡库赏金最高：109ブルーノ
路奇赏金最高：112スパンダム
米霍克赏金最高：126ドフラミンゴ
香克斯赏金最高：066バギー
黑胡子赏金最高：083ドルトン
布鲁克赏金最高：078ラブーン
打倒超路飞：129ドラゴン
打倒超香克斯：130麦わら帽子



78期包打听问题解答：我《苍月》玩到了71.1%，进度在打镜之恶魔前，看了攻略,说从迎宾馆上走,可我一层一层走到最上面时，往上的路被一块厚铁板挡住了，上不去，为什么？还有我从底下冥府往左走到研究所下部，一个都是亡灵的地方，似乎被一个无形的墙挡住也上不去！都急死了！一定帮我啊！

1、从恶魔城最上阶走，能直接找到镜魔的BOSS室。迎宾馆打开那块厚铁板的机关在铁板上方的位置，也要经过最上层到达。

2、那个都是亡灵的地方里，亡灵飘过的时候会映出墙的一部分，墙有空隙可以跳上去。只需仔细看，个人推荐变成蝙蝠贴着看不见的墙飞，不时地按着上键。只要有空隙就能飞上去，很容易就到达上面。

（山东省烟台 天天）



请问《高达战斗编年史》中那些隐藏关的密码都是什么，怎么获得的？

（湖北省武汉市 胡建新）

历战の群雄：Yひ4むD
巨人袭来：そSオCぇ
终わりなき攻防：ゆBトふそ
观舰式强袭：3ニにすア
水中からの挑战：をQくあむ
ガンダムクロニクル：RみちGM
ここはアッガイ谷：らよタのW
队长のザクさん最终回：アウロモな
ジャブロ　に散时く！：らFウトイ
さすがだぞ、ウッディ君！：ひWロよウ
战いは数だよ兄贵！：ハ4なゆん
ファミ通に魂を惹かれる者达：おPトむこ
迫りくる巨兵：トK4モF
电击游戏：5ハそNコ
电プレ战队：Dこ4そモ



在《最终幻想3DS》中，如何快速提升人物的熟练度，有什么简便方法没？

提升人物的熟练度主要是用逃跑、换列以外的指令增加。在游戏初期，可以在乌尔村的附近利用哥不林来提升熟练度，全员都站后列。由于防御指令使用是最快的，而且比较节省时间,所以全员能选防御的就用防御，不能选的用非攻击技能。这样持续6回合就可以获得1级熟练度了。这个方法在后期也是适用的。

包打听

《赛尔达传说 不可思议的帽子》中，最后一关找不到BOSS啊！还剩7个幸福碎片实在想不出怎么组的，请求解答。

（辽宁省沈阳市 付丽）

《黄金太阳2》通关后存档有什么隐藏迷宫或任务吗？风之岩中那块石碑怎么能得到？游戏中有什么秘技吗？

（山东升莱州府 张栋）

《牧场物语》男生版里，我娶了琳之前,她给了我一个音乐盒，有什么用？

（无锡市风雪新村 吴伟）

李松泽	本来想入手NDSL，突然发现了模拟器，狂喜！结果……继续SAVING MONEY。
读者资料	男，23岁，吉林省长春市朝阳区南湖新村



现在买主机的玩家基本都选择购买贴膜。NDS因为是翻盖设计，上屏磨损不大，但触摸屏的磨损就比较大了，万一要是出现了划痕，玩的时候心里肯定会很别扭。PSP是的屏幕被外壳罩着，但外壳经常暴露在外，没有保护措施也容易出现划痕，如果换壳的话，组装壳的手感比原装壳差了几个档次。因此，贴膜对于NDS和PSP来说是非常重要的。

玩家们买机器，贴膜一般都喜欢在店里贴，但店里灰尘比较多，有时灰尘也一起贴了进去，非常郁闷。笔者的一个朋友上个月买机器的时候就遇到了这种情况，在店里贴膜，结果上屏下屏都有几个地方有灰尘，玩的时候影响视觉效果，想让店家从新贴一次，但显然是被拒绝了。店家有店家的难处，不可能为了几个灰尘就给你免费重新贴一次，所以，还是自己动手贴是最好的。下面我们就给大家来介绍一下NDSL和PSP2000的贴膜要点和步骤。

NDSL贴膜要点

贴膜的包装中一般包括：上屏贴膜、下屏贴膜、擦屏布、刮卡。组装贴膜中有的擦屏布是类似镜头纸一样的东西，有的连刮卡都没有。贴膜分原装和组装的，原装的贴膜一般在50左右，组装的一般在30左右，原装的贴膜透光性略好一些，而且强度方面也比组装的略好一点。

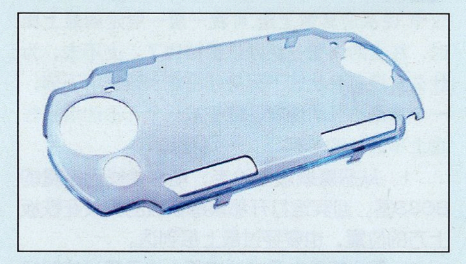
在贴贴膜之前先找个干净的地方，用擦屏布擦去屏幕上的指纹或灰尘等，然后撕开贴膜标有1的那一层，撕开后贴面一定要朝下，比好屏幕的边缘，防止贴歪，迅速贴过去即可。贴完之后会有气泡，用手垫着擦屏布或用刮卡垫着擦屏布慢慢将气泡推出去，NDSL上屏边缘贴膜会有翘起的情况，这个不用管它，只要不影响画面效果就可以了。下屏的贴法也是相同的，不过最好对齐边缘，别贴歪了，否则会影响视觉效果。

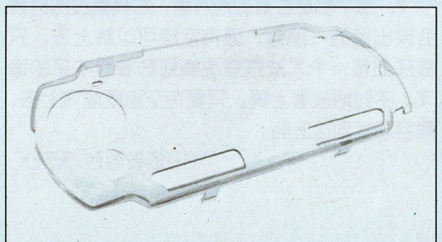
PSP2000贴膜要点

PSP的贴膜包装中跟NDS的差不多，里面有：贴膜、擦屏布、刮卡。笔者见过的组装贴膜中，最过分的里面只有一个贴膜，擦屏布和刮卡都没有。原装贴膜在50元左右，组装贴膜最便宜的20元左右。

PSP2000型的屏幕外壳和原来相比有变化，仔细观察的话，屏幕的几个边有凸起，这是制作工艺上的问题，是正常现象。但这让贴膜比较麻烦，PSP2000的贴膜虽然是已经改小了，但在这几个边上的时候还是会翘起来，有时会影响视觉效果。贴膜的要点跟NDS差不多，就不单介绍了。

其实作为PSP2000的屏幕保护，笔者还是推荐用这种外壳，贴膜因为上面说的原因，不太美观。





王璐	我的nds坏了。
读者资料	河北省故石家庄国际城三期47号楼3-802，050000

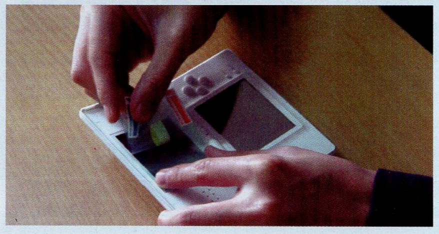
NDSL贴膜步骤

① 擦屏幕上的灰尘



↑将屏幕上的灰尘和指纹等擦干净。

② 开始贴贴膜



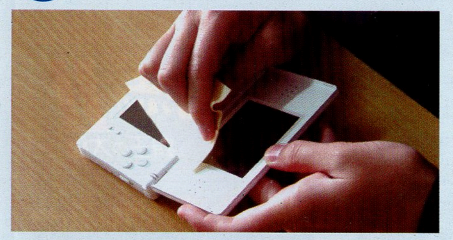
↑撕开贴膜，用手按住两边，防止贴膜粘歪。

③ 撕开上面保护层



↑贴上贴膜后，将上面的保护层撕下来。

④ 将气泡推出去



↑用手垫着布，将贴膜中的气泡慢慢推出去。

PSP2000贴膜步骤

① 观察屏幕边缘



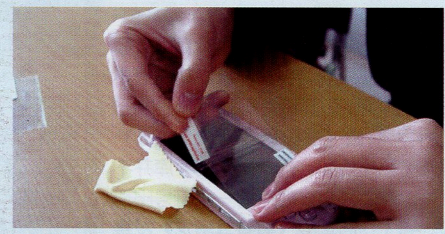
↑观察屏幕边缘凸起，贴的时候不要全压到边缘。

② 用布擦拭屏幕灰尘



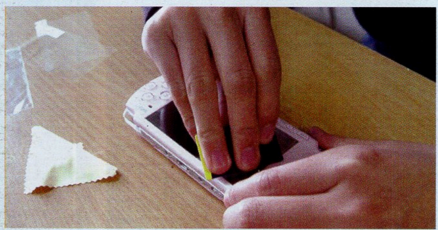
↑用擦屏布将屏幕的指纹和灰尘，以免贴的时候进灰。

③ 撕开贴膜开始贴



↑将第一层撕开，然后用手固定好以免粘歪，迅速贴上。

④ 用刮卡将气泡推出去



↑用手或刮卡将贴膜中的气泡慢慢推出去。

赵振飞	《寂静山》大爽了。
读者资料	浙江省杭州市桐庐中学三（18）班，311500

掌上观文译典通

Vol.01 通过学习语言 认识游戏

大家好。PG的新栏目《掌上观文译典通》是专门针对游戏中困扰许多玩家的外语问题而开设的，我们在平时玩游戏的时候经常会遇到这样那样的问题，许多游戏里的日文或者英文或者其他类型的文字使人们搞不清什么是什么。毕竟我们中的大部分人不是专门学习外语的，但是我们可以在一起共同学习。希望大家在这里能够找到自己需要的东西。　　责任编辑／三问书屋

Topic 1 只有英文的电子游戏原始时代

电子游戏从鸿蒙初开到现在的缤纷世界，经过了30年的发展。在最初人们刚刚把计算机上的程序制作成游戏的时候，并没有人考虑过游戏的语言问题。原因很简单，那时候的游戏受硬件的限制，除了英文之外没有其他的显示文字。从奥德赛、Atari2600一直到FC诞生初期，那时候的游戏基本上只是用英文（而且一般只有大写字母）显示的。从太空侵略者到大金刚无不如此。

在电子游戏蓬勃发展的80年代，游戏的固件中只有英文的字库。任天堂在1983年8月27日推出的《麻将》和《五子棋》是首次采用了日文和汉字的游戏，但是这些文字实际上都是图像。

真正意义上的日文字库出现在后来才出现的。如果大家还有印象的话，1985年的《超级马里奥兄弟》每过一关的时候，都会有“THANK YOU MARIO, BUT OUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE！”的文字。当时没有日文字库的卡带都只能用英文显示。就在差不多同一时期，文字冒险游戏开始搭载日文的字库，像《港口镇连续杀人事件》等作品都是如此，但是这样的字库并不完整，浊点都是单独作为一个符号出现的。到了1986年的《勇者斗恶龙》发售的时候，带有平片假名和浊音假名的字库终于出现了。但是玩家输入名字的时候，还是只能按照旧的字库。



Topic 2 感动！汉字字库的出现

刚才我们说过，汉字出现在游戏里是在1983年就有的事情了。但是真正意义上的汉字字库还是后来才出现的。最初的FC汉字字库需要128K的扩充容量，这对于几十K一个的游戏来说有点本末倒置了。但是像光荣的《三国志》这样的游戏本身就使用了比较大的容量，加上游戏价格本来就高，所以外挂一个汉字字库就成了可能。但是汉字的大小与日文字母相差很大，所以光荣出的带汉字的游戏看上去有些别扭。NAMCO出的《霸王之大陆》比前作《中原之霸者》使用的汉字更多，但是只要只用在城市和武将姓名的显示上，而且只在很少的场合出现。玩家想看到武将的名字，除了打仗之外，只能通过任命太守的方式来查看。到了16位机时代，一个游戏的容量最小也是4M，字库就成了很平常的东西。然而，一部分小容量的游戏依旧没有使用汉字显示，像SFC的《超级马里奥世界》和《最终幻想4》，依旧是满屏幕的假名。



迷茫的台版译名时代

说到每出一代都会在业界造成很大影响的FF，咱们中国的玩家最初接触这个游戏的时候，并不知道“最终幻想”，《太空战士》是那时候每个人都熟悉的游戏译名。说起来也很奇怪，为什么FF这样以中世纪世界观为主题的游戏会被冠上这么一个未来感十足的名字。就算是游戏里有飞空艇，也绝对不可能飞到外太空去，让主角们做什么“太空战士”吧？何况游戏初代也根本没提到过太空之类的情报，整个系列只有4代和8代到过外太空的地方。好在后来国内的电玩杂志规范译名，采用了《最终幻想》的直译名称。很多年过去了，当人们重新谈到《太空战士》这个译名来历的时候，真相浮出了水面。最初的FF出现在中文的媒体上的时候，是台湾某电玩杂志登载的。该杂志的编辑大概和台湾那些引进电影的人一样，为了省事赚吆喝往往拿一个和游戏没什么关系但是能够吸引眼球的译名随便往上一套就完事了。于是Final Fantasy在某位编辑脑子一热大腿一拍的情况下就变成《太空战士》了。这个译名一直就这么顺着叫了下来，在中国玩家中造成了巨大的误解。好在大部分玩家对这个游戏的认识都在7代之后被纠正过来了，只是台湾地区的玩家们始终觉得《太空战士》叫着习惯而仍然在非正式的场合使用。



其实仔细想想，台湾那边的许多游戏和电影的译名都和原著相差甚远。最典型的例子像《肖申克的救赎》（The Shawshank Redemption），在台湾被翻译成“刺激1995”，与影片中40—60年代的故事背景毫无关系。后来人们问为什么这个电影叫了一个风马牛不相及的名字，原来台湾的电影票房在1994年的时候一直不景气，于是在1995年引进这部片子的时候希望刺激一下当年的票房收入，结果好好的一部电影的名字就变成了一个口号，真把那些喜欢电影的观众们给“刺激”到了。真搞不清楚这些搞翻译和引进的家伙们在做出如此决定的时候前一天晚上到底喝了多少加料的啤酒，在拍板的那一刻神志是不是清醒的。好在这些平时不怎么样的编辑们偶尔也有歪打正着的时候，像《勇者斗恶龙》这个名字，就起得蛮有气势的。

看图片学外语



必见

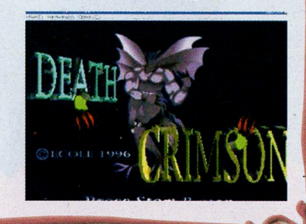
Topic 3 游戏海报的魅力

一部好的游戏，如果没有好的宣传海报作为衬托，会显得失色许多。当然了，一个烂游戏依靠好的海报也不见得能多卖多少。



惊人的《死亡火枪2》！

说到《死亡火枪》(Death Crimson)这个天字第一号KUSO GAME，在SEGA土星时代号称“CG映像美”和超级射击快感的游戏，从头到尾都让人感觉玩这个游戏是在自虐。许多人都以为制造这个游戏的公司ECOLE应该就此完戏了，没想到这家公司居然在N多游戏商破产倒闭的时代以蟑螂般的生命活了下来。1999年，该作的续集在DC上发售，这就是当时的海报，“狂气之枪，再临”似乎表现出这个游戏的续作比前作好出很多。据说这一代比SS版好了一些，但是比顶级垃圾好一些是多好呢，没人知道。不过这还没什么，后来在DC和PS2上还有续作——《死亡火枪OX》……

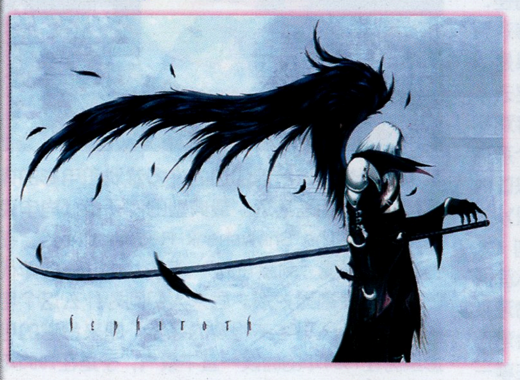


黄帅	掌机真棒，掌机迷更棒，我喜欢。
读者资料	广东省禅城区石湾榴苑五街十座408，528031



贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，全都要！



←同人的萨菲罗斯，手的姿势显得优雅了一点，不过还是非常不错的。



↑和上期《脑残星》对比的原图，不过还是觉得《凉宫春日》的感觉好些。得她拿起来很合适吗。

↓从这图再次证明，乐高是无敌的，几乎重现了《恶魔城》初代第一场BOSS战。

SCORE 004100 TIME 0140 STAGE 03
PLAYER
ENEMY
-40
P-04

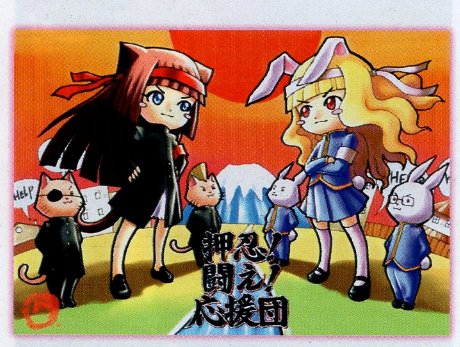
郝宇	WITHOUT 游戏、动漫将要我怎么活！
读者资料	女，17岁，内蒙古呼和浩特市第三干休所



↑此图应该名为“杀意的上校”吧，这样还会有人敢去吃KFC吗(-_-)?



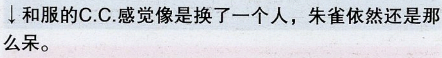
↑《最终幻想战略版》的一张同人，阿古姐和陆行鸟画得非常有神。



↑一边是猫团，一边是兔子团，这显然是在争哪个更萌吧……



↑前段时间用过的壁纸，感觉很漂亮，想要的在光盘里找吧。

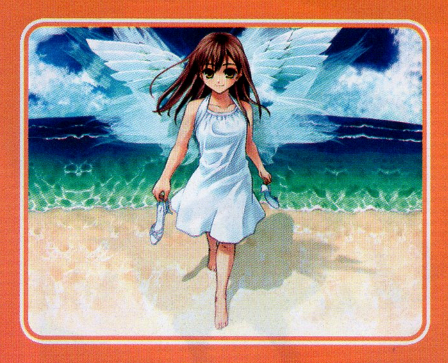


↓和服的C.C.感觉像是换了一个人，朱雀依然还是那么呆。



↓另一幅很有官方水准的《王女联盟》同人，好期待PSP版啊。

孙俊杰	通过PG，无机一族可以享受到有机一族的快乐。
读者资料	男，15岁，北京市房山区良乡西潞园小区



三栖人空间

猴子才是电影爱好者啊，宫本蒂尼也一样，至少他们两人都是一早便兴冲冲跑去看了《投名状》，回来后大肆评论，惨遭剧透的其他小编们决定不去电影院看了，等DVD吧，剧透可耻啊！上期说1月新番里没有多少让人特别有兴趣的作品，不过矮子里面还能找出高个儿呢，还是勉为其难挑几部看起来不错的给大家推荐一下吧，以下排名不分先后哦。

亡者之信

主角是一位身着日本旧式邮政工作制服、手持不可思议的手杖的无口少女，在她黑色的工作包中装满了贴着黑色邮票的信件。那并不是普通的信，而是已经过世了的人写给重要的人的信。少女与作为同伴的手杖一起往返于冥界与生界，传递着跨越了生死的依恋。（你想到了谁？牡丹？露琪亚？阎魔爱？）



女神异闻录 三重灵魂

故事舞台是面向日本海的绫凪市，从10年前发生的“同时多发无气力症”中复兴的未来型新兴都市。17岁的高中生神乡慎和弟弟14岁的洵，与已经有10年没有见面的长兄 —— 绫凪市警察署长谅再次相见。此后绫凪市不断发生各种离奇事件：潜水艇中有人忽然消失；“无气力症”再度降临；被残忍分尸的学生死亡案件……谅追查着这一连串事件背后的神秘组织，慎也被卷入了事件中，兄弟们的命运齿轮开始转动……



波菲拉斯的漫长旅程

还记得《悲惨世界 少女珂赛特》吧？《波菲拉斯的漫长旅程》也是同属世界名作剧场系列的新作品，原作为法国作家Paul-Jacques Bonzon的《西米特拉的孤儿》。在希腊西米特拉地区发生的一次强烈地震中，十三岁的波菲拉斯和小妹妹米娜因地震失去了家园，成为一对失散的孤儿，哥哥跨越了希腊、意大利、法国不懈地寻找着妹妹。失去记忆的妹妹被旅人所救，逐渐实现成为歌手的梦想，经过无数的磨难，兄妹最后在法国南方重逢。

符祥勋	祝《掌机迷》越办越旺
读者资料	男，16岁，海南省海口市海星东路金桥新村E栋702



狼与香辛料

靠贩卖一些小商品为生的旅行商人罗兰斯，从某个庆祝收获祭的小村离开后，发现自己的马车中藏着一个长有狼耳和狼尾巴的少女。少女自称是“掌控丰收的贤狼——赫萝”，她希望罗兰斯能带她回到遥远的北方故乡，于是狼女与商人的旅行由此展开。旅途中罗兰斯听到了一些意想不到的传闻，商人的天性驱使他向着能够获取利润的地方前进，却不知将会被卷入怎样的事件。



十字架与吸血鬼

身为平凡少年的男主角青野月音高考失败，却莫名其妙收到了阳海学园的录取通知书，这所学校里满是各种妖怪，并且校规是“凡是发现学校秘密的人类都必须要杀掉”。在开学第一天的入学仪式上，原本想逃离这所怪学校的月音遇见了可爱的女吸血鬼赤夜萌香，于是又决定留了下来。为了能继续留在这个学校，月音不得不拼命隐藏自己的身份，他在这个满是妖怪的学校要怎样生活下去咧?



你是主啊我是仆

主角上杉炼和姐姐美鸠是在有着家庭暴力的恶劣家庭环境下长大的，姐弟两人离家出走来到了七浜市，因为没有钱而生活得很艰苦。但是某天她们意想不到的被久远寺家的大小姐看中，于是两人就在久远寺家开始工作，姐姐做了女仆，炼做了执事。本以为可以安安稳稳的过日子，但是家中的三姐妹、前辈的女仆们和富有个性的一群人却总是每天都在制造各种各样的闹剧。



汪森	我们爱生活 我们爱游戏 我们爱PG 我们爱人生!
读者资料	男，15岁，安徽省淮南市老龙眼铁东村3栋3单元9室。

疯模阵

Awesome Toys

不疯“模”不成“活”，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而倾情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。



在英雄集结的「三国」当中，有很多可以一骑当千的豪杰。但是就个人的战斗力来说，到底还是吕布最为强大。不过吕布虽有压倒性的武力，但是在抵挡诱惑方面却是个完全的弱者。虽然是个反面角色，但是与刘备等主人公相比人气却丝毫不落下风。

BB戦士 三国伝 風雲豪傑編

威武的吕布

最強の暴将、見参！

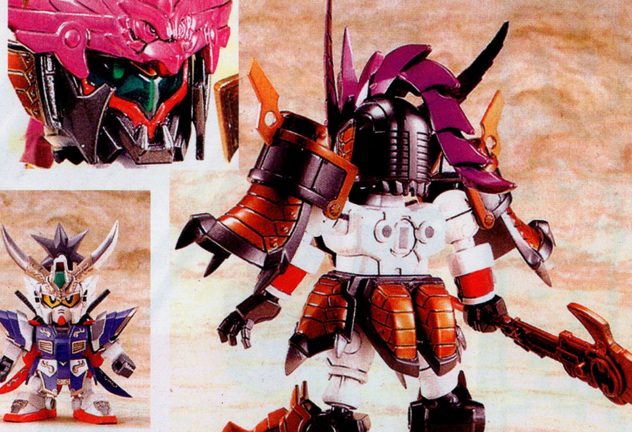
为了寻找更强大的对手而加入了董卓军。信奉力量胜过一切，经常以一己之力冲入对方阵中，取上将首级犹如探囊取物。一杆方天化戟杀遍四方无敌手，即使刘备三兄弟一起上阵也占不到丝毫的便宜。

↑商品的配件有很多都是镀金的豪华配件，不过样品为了表现吕布的暴虐采用了色彩较深的配件。



吕布与赤兔马
BANDAI/无比例/塑料制品
2100日元/发售中

→在透明的面罩后面，是充满杀气的锐利目光。



↑吕布的体型要比其他的人物大上一圈，给人带来无比的威压感。

"三国传"系列的首个豪华套装！



↑套装中有吕布本体、赤兔马、天玉铠、传国玉玺，非常值得入手。

↑即使去掉铠甲，吕布的体型还是给人一种强大的感觉。


玩转NDS实用技巧大全
实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购
邮购请注明“NDS终极奥技”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



小说、漫画两不误！模型、手办全关注！深受广大机战爱好者关注的机战专门志——《机战饭》第三辑火热出炉！机战犯不要错过哦~~

机战FAN(3)

■定价：19.80元　接受邮购

《口袋迷10》入冬前发售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版、豪华版双配制，更加强化了书内容上的实用性及可读性。同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品：DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。

口袋迷（10）

■定价：19.80(豪华版不邮购)　接受邮购



2008年的第一期，开始围绕奥运展开攻势，全体快男、超女重磅上阵，一起演绎运动潮流风。年底了，我们也带来了更多的年末精品，忘各位酷粉笑纳！

SO COOL 2008年第(1)期

■定价：15元　12月下旬上市



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购

广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版。更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元(少量)　接受邮购



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　接受邮购

07年度最受欢迎读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括各种最新热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版)

■定价：19.8元　接受邮购



更加精彩更加充实的《掌机迷》来啦！两大特辑超有趣超充实，多篇强打攻略伴你顺利通关，年末体验更多优秀游戏，附送大DVD光盘满载最新掌机游戏实用软件，更超值不能错过！

掌机迷(23)

■定价：8.8元　接受邮购

本期三大特别策划三连发！超级宫本茂银河从另一角度为广大读者介绍马里奥之父的近况。还有更多次世代热作的强力报道不能错过！

电子游戏软件2008年第3期

■定价：9.80元　接受邮购

电子游戏软件

期号	定价
2007年第7~24期	9.80元
2008年1、2、3期	9.80元

动感新势力

期号	定价
41、43、44、48~59期	9.80元
48~53、45~59期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

期号	定价
2007年第1、2、5~9、11~17期	5.80元
2007年第18~23期	8.80元

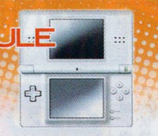
SO COOL(搜酷)

期号	定价
创刊秋、冬季、06年1~12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1~12期	15元
2008年1期	15元

书名	定价
机战FAN(3)(新)	19.80元
口袋迷10普通版(新)	19.80元
PSP终极奥技(修订版)(新)	19.80元
NDS终极奥技(新)	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(1)(2)	19.80元
动心琥铂MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年12月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年12月17日	战锤40000	THQ	SLG
2007年12月20日	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年12月20日	生存少年 小岛的大秘密	KONAMI	ACT
2007年12月20日	哆啦A梦棒球竞技场	NBGI	SPG
2007年12月20日	网球王子DRIVING SMASH	KONAMI	SPG
2007年12月20日	高速卡片战斗 卡片英雄	任天堂	TAB
2007年12月20日	茶犬的大冒险	MTO	ACT
2007年冬	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2007年冬	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年1月3日	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
2008年1月15日	纳米飘移2	MAJESCO	STG
2008年1月17日	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
2008年1月31日	AWAY	AQ Interactive	ARPG
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年1月	女高校生逃脱！心灵PUZ学院	SUCCESS	PUZ
2008年2月14日	火影忍者疾风传 影分身绘卷	TAKARATOMY	ACT
2008年2月21日	上帝也疯狂DS	Bullfrog	SLG
2008年2月21日	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年2月21日	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
2008年2月21日	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2008年2月	小蜜蜂 X DREAM	TAITO	STG
2008年3月13日	影之传说2	TAITO	ACT
2008年3月	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年春	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年春	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年春	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年	Soma Bringer	任天堂	ARPG
2008年	数码怪兽冠军杯	NBGI	RPG
2008年	花和太阳和雨 无尽的乐园	MMV	AVG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	北斗神拳 北斗之拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG

焉文杰	祝掌机迷越来越精彩，我是你忠实的FAN。
读者资料	男，12岁，北京市朝阳区垂杨柳广和东里

2008年	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2008年	FAMICOM WARS DS2	任天堂	SLG
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT



截止统计时间：2007年12月15日

2007年12月20日	PATAPON	SCE	ACT
2007年12月27日	星海传说 初次启程	SQUARE ENIX	RPG
2007年12月20日	第一神拳	ESP	SPG
2007年12月27日	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2008年1月24日	王女联盟	STING	SRPG
2008年1月24日	胜利十一人2008	KONAMI	SPG
2008年2月8日	基连的野望 阿克西斯的威胁	NBGI	SLG
2008年2月	大蛇无双	KOEI	ACT
2008年2月	回游历险记	ATARI	ACT
2008年3月13日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	黑暗衰落	Ivolgamus	PUZ
2008年	海贼王	NBGI	ACT
2008年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2008年	重生传说	NBGI	RPG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 纷争	SQUARE ENIX	ACT
未定	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

叶冰清	拥有了PSP却常处于无游戏玩的状态。
读者资料	男，17岁，福建省濮阳市建阳一中

正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY

洛克人20周年纪念

CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。

系列人物大集结



洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

于2006年登陆NDS平台的《洛克人ZX》是Inti Creates在双屏掌机平台上推出的创新之作。借助机能的提升，《ZX》实现了主线剧情全语音，画面的流畅和细腻程度也远超GBA平台的作品。系统方面和前作最大的变更就是将关卡制改为自由探索的地图制（类似《银河战士》），玩家需要在不断得到新能力的同时探索新的地区将游戏进行下去。由于关卡制被取消，《ZERO》系列中令老玩家废寝忘食的评价系统也随之变成了浮云，这样纯粹ARPG化的设定也引起了很多核心玩家的不满。



本作的两位主角并非《ZERO》系列中的半机器人，而是普通的人类。得到了名为"活性金属"的特殊道具的他们可以变身为各种《ZERO》系列的经典角色作战。除了X和ZERO外，四大天王也可以供玩家使用，如果将本作和GBA的《ZERO3》以及《ZERO4》联动，还可以获得最强的变身形态OX——也就是《ZERO3》中的OMEGA。

剧情方面，尽管没有任何官方说明，但从游戏中的各种暗示来看，《ZX》正是将故事线设定在《ZERO4》之后的作品。游戏讲述了两位主角获得活力金属后，利用洛克人变身的力量和独裁者对抗的故事。以《ZERO》系列的角度来看，《ZX》的剧情设定并不出彩，甚至可以说是失败。如果说《X》系列是后启示录风格的美式科幻，《ZERO》系列则是类似《攻壳机动队》的日式科幻，那么《ZX》只能算作一部励志的少年漫画。剧情上全然失去了《洛克人》系列的神韵，只保留着洛克人变身这种标志性的空壳，《ZX》的剧情犹如鸡肋般食之无味。

就在截稿前，Inti Creates公布了《ZX》的续作《ZX ADVENT》的情报。从目前公布的情报来看，《ZX ADVENT》中主角不但拥有X和ZERO的能力，《X》系列中的第三主角AXL的一些特色技能也会添加到游戏当中。笔者希望《ZX ADVENT》在继续完善系统的同时，在剧情上也能做到尽善尽美，这样这部作品才能成为一款真正的《洛克人》佳作。

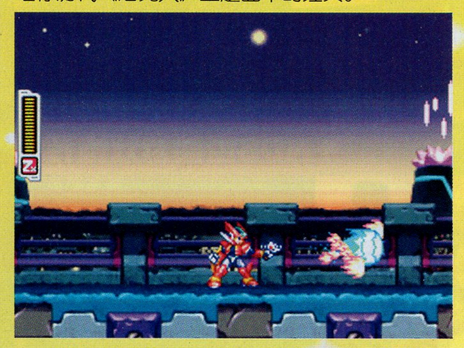
周边作品

由于《ZERO》系列是《洛克人》五大家族中诞生最晚的作品，因此并没有任何外传游戏出产。不过在2003年的PS2游戏《鬼武者：无赖传》中，ZERO曾经作为乱入角色登场。同



年的街机游戏《SNK VS CAPCOM》中，ZERO也被SNK列为游戏中的隐藏人物之一。

《ZERO》系列极其出色的BGM一直都是玩家津津乐道的话题，但GBA简陋的PCM音源在使得系列音乐优秀的品质在一定程度上打了折扣。为了弥补玩家心中的缺憾，Inti Creates在每一作《ZERO》系列作品推出后，都会以《Remastered Tracks Rockman Zero》的名义推出相关的音乐CD。《Remastered Tracks Rockman Zero》《Idea》《Telos》《Physis》四张CD分别对应系列的四部作品。这套CD并非简单的OST，而是将游戏版中的音乐用先进的电子乐器进行重新混音后的作品。除了数量众多的曲目外，Inti Creates还在CD中加入了原创的歌曲和DRAMA（广播剧）。CD中收录的DRAMA讲述了游戏正篇中没有描述的一些黑历史，包括《ZERO2》的指挥官艾比克斯的过去，《ZERO3》的四大天王是如何与X进行合作等支线剧情，对于喜欢《ZERO》系列并且对剧情感兴趣的玩家来说，这些DRAMA无疑是不可不听的。此外，CD附赠的手册中的众多原画、世界观设定以及乐师访谈也都是非常珍贵的资料。2006年，按照《ZERO》系列的传统，Inti Creates推出了《ZX》的音乐CD《Tunes》，其中收录的歌曲《Innocence》堪称历代《洛克人》主题曲中的经典。



此外，2006年，Inti Creates还出版了《ZERO》系列的官方原画设定集《Rockman Zero Official Complete Works》，这部共181页的书中收录了系列画师中山彻的大量原画设定，以及Inti Creates几位主创人员的访谈。

2002年，配合初代《ZERO》的风暴，CAPCOM还推出了由舵真秀斗绘制的和游戏同名的漫画版，但由于漫画版的画风和剧情与游戏原作相差太大，因此反响并不热烈。2006年《ZX》发售后，Inti Creates在《ZX》的官方主页上放出了FLASH格式的官方漫画下载，有兴趣的玩家不妨看一看。



开发密话

关于Inti Creates：

Inti Creates是一家成立于1996年的小型软件开发会社，员工共44名，主要业务为向CAPCOM、ATLUS等公司提供代工软件开发业务。该社近年来的代表作除了掌机上的各种《洛克人》作品外，还包括GBA平台的《蜡笔小新》和PSP平台的《交响诗篇》。

关于中山彻：

中山彻是Inti Creates的美工人员，在2002至2005年这4年开发《ZERO》系列的时间中，他几乎一人包办了系列的人设、世界观设定、系统界面设定、插画、封面、海报等美术工作。中山在采访中曾经毫不忌讳地承认自己是一个标准的御宅族(OTAKU),除了《ZERO》系列外，他还为PC网络游戏《飞天2》（日本版《轩辕剑ONLINE》）负责过人物设定。生活中的中山除了公司中的工作外，自己还绘制了多本小有名气的同人志。2005年，结束了《ZERO4》的开发工作后，中山彻离开了Inti Creates公司。尽管他没有负责此后的《ZX》中的美术设定工作，但他依然为该作绘制了宣传海报和封面。2004年，中山开设了自己的个人主页，将自己绘制的一些同人画发布到站点上供玩家欣赏。

中山彻主页地址：http://home10.highway.ne.jp/gaio/index.html

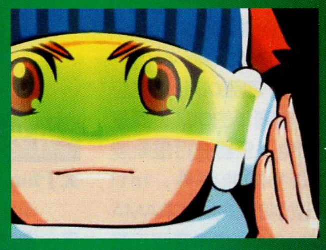
附录：《洛克人ZERO》系列发售年表
《洛克人ZERO》（GBA，2002）
《洛克人ZERO2》（GBA，2003）
《洛克人ZERO3》（GBA，2004）
《洛克人ZERO4》（GBA，2005）
《洛克人ZX》（NDS，2006）
《洛克人ZX ADVENT》（NDS，2007，预定）

文：CTU Macro

谈进德	至（某编注：原文如此）从掌机迷有了抽奖活动，每期攻略必看变成了中奖必看。
读者资料	男，22岁，广西柳州市乐群路南一巷50号，515005

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读





◆影像部分

卡片英雄DS
最终幻想4DS
勇者别嚣张
马里奥&索尼克奥运会
PATAPON
星海传说 初次启程
零式舰上战斗记2

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

勇者别嚣张
大众高尔夫P2
反重力赛车 脉搏
贝奥武夫



本期附送了《乐克乐克圣诞试玩版》，无法下载体验的玩家可以直接在光盘中找到。解压后将游戏文件夹放到GAME下即可。

◆NDS当期游戏推荐



黄金罗盘
纯真传说
兽神演武DS
银魂 银玉大冒险
Yes！光之美少女5
我的模拟小镇
战锤40000
口袋力量棒球10
风火轮赛车
打砖块DS

◆编辑附送

音乐推荐
王女联盟OST
图片壁纸
最终幻想4DS壁纸









全国第一本口袋妖怪专门志

豪华版

书：立体封面，大32开，304页
赠品：超大挂历，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD，书内80页口袋剧场版漫画

- 豪华赠品A：口袋妖怪2008年大挂历
- 豪华赠品B：口袋迷宫卡通记事本
- 豪华赠品C：口袋迷精品DVD
- 豪华赠品D：口袋剧场版漫画（80页）



超值价
29.8元
豪华版
不接受邮购



普通版

- 赠品A：口袋双图案大背袋
- 赠品B：口袋迷宫卡通记事本
- 赠品C：口袋迷精品DVD



超值价
19.8元

书：立体封面，大32开，224页
赠品：口袋双图案大背袋，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD

接受邮购 仅限普通版

邮购请注明"口袋迷10"
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免邮资

全国火热上市中!!

注意：因豪华版带挂历邮寄困难，不接受邮购



最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.3
模型专区
武神装攻:咆
新剧场版EVA
机战OG最强造型
VCD
OG外传最新视频
机战OG真·最终话
高达00连载开始
机战MX原声BGM
超华丽海报两款赠送
机战犯
第3弹
期3登场
第一辑及第二辑少量库存
第三辑全面接受邮购
邮购请注明“机战3”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部
联系电话：010 64472177 / 64472180
邮编：100011　邮购免收邮资
机体手办全接触！
漫画小说两不误！
全国上市
热卖中！！
超值定价19.8元
游戏　漫画　小说　模型　一网打尽！
所有机器人在这里集结！机战犯的第一选择